

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA
PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1
KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

NUR AFNI RAHMATULLAH

(4519103063)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK KELAS V
UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1 KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

UNIVERSITAS

BOSOWA

NUR AFNI RAHMATULLAH

(4519103063)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SASTRA
UNIVERSITAS BOSOWA**

2023

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA PESERTA DIDIK
KELAS V UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1
KOTA MAKASSAR

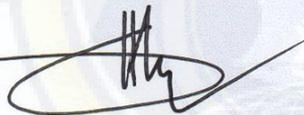
Disusun dan diajukan oleh

NUR AFNI RAHMATULLAH
4519103063

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
pada tanggal 03 Oktober 2023

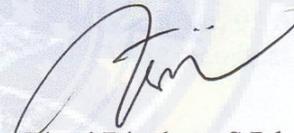
Menyetujui:

Pembimbing I



Dr. Ifa Safira, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0906099203

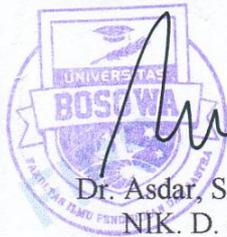
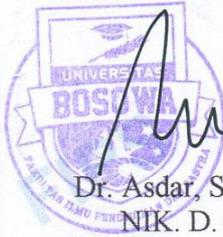
Pembimbing II



Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911039001

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra,

Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd.
NIK. D. 450591

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Afni Rahmatullah

NIM : 4519103063

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya yang disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Makassar, 01 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Nur Afni Rahmatullah

ABSTRAK

Nur Afni Rahmatullah. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Universitas Bosowa. Dibimbing oleh Dr. Ifa Safira, S.Pd., M.Pd. dan Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experiment design* dengan *model nonequivalent control group design*, yaitu penelitian yang menggunakan 2 kelompok yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut, masing-masing diberikan tes terlebih dahulu sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan. Kelompok Eksperimen adalah kelompok yang mengalami perlakuan dengan penggunaan media video pembelajaran bergerak selama proses pembelajaran, sementara kelompok kontrol adalah kelompok yang melibatkan pendekatan pembelajaran satu arah atau strategi komunikasi. Sampel Penelitian yaitu kelas V_B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 peserta didik dan kelas V_D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Data yang diperoleh juga dianalisis menggunakan N-Gain dan Uji *Mann Whitney U*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis N-Gain kelas eksperimen yaitu 0.58 dalam kategori sedang sedangkan kelas kontrol yaitu 0.09 dalam kategori rendah. Sedangkan menurut hasil uji *Mann Whitney U* pada kedua kelas diperoleh nilai $Z_{hitung} = 14,03 \leq Z_{tabel} = 1,96$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Media Video Animasi Pembelajaran, Hasil belajar peserta didik

ABSTRACT

Nur Afni Rahmatullah. 2023. The Effect of Using Animation Video Learning Media on Science Learning Outcomes for Class V Students at UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. Primary School Teacher Education Study Program Thesis, Faculty of Education and Letters, Bosowa University. Supervised by Dr. Ifa Safira, S.Pd., M.Pd. and Tismi Dipalaya, S.Pd., M.Pd.

This research was conducted with the aim of finding out the effect of using animated learning video media on science and science learning outcomes for class V students at UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. This type of research is experimental research with a *Quasi Experiment design* research design with a *nonequivalent control group design model*, namely research that uses 2 groups, namely the experimental class and the control class. Each of the two classes was given a test before the treatment, then gave a test after the treatment. The experimental group was the group that experienced treatment using mobile learning video media during the learning process, while the control group was the group that involved a one-way learning approach or communication strategy. The research sample is a class as an experimental class with a total of 16 students and a class as a control class with a total of 17 students. This research was carried out 4 times. The data collection techniques used in this research are test, observation and documentation techniques which are analyzed with descriptive and inferential statistics. The data obtained was also analyzed using N-Gain and the *Mann Whitney U Test*. The research results showed that there was an influence of the use of animated learning video media on science and science learning outcomes for class V students at UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Makassar City. This can be seen based on the results of the N-Gain analysis for the experimental class, which is 0.58 in the medium category, while the control class is 0.09 in the low category. Meanwhile, according to the results of the *Mann Whitney U test* in both classes, a value of $Z_{hitung} = 14,03 \leq Z_{tabel} = 1,96$ was obtained. Thus, it can be concluded that there is a positive relationship between the use of animated learning video media on student learning outcomes.

Keywords: Learning Animation Video Media, Student learning outcomes

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Nikmat serta Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar”.

Peneliti menyadari bahwa selama proses penyelesaian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan serta hambatan yang peneliti harus lewati. Berbagai kesulitan maupun hambatan harus tetap dilalui dengan penuh semangat dan harapan demi menyelesaikan amanah. Penyusunan skripsi ini sebagai awal dari menyelesaikan tugas akhir di Universitas Bosowa. Segala hambatan hadir dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengalaman peneliti dalam menyusun skripsi. Baik hambatan berupa moral maupun material. Namun, itu semua tidaklah menjadi faktor penyebab peneliti untuk berhenti dan menyerah. Semua hambatan harus dilalui demi amanah yang harus diselesaikan.

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Bosowa, Bapak Prof. Dr. Ir. Batara Surya, S.T., M.Si., yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Bosowa.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Bapak Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd., yang telah membina dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu A.Vivit Angreani, S.Pd.,M.Pd., yang telah membina dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sastra, Ibu Dr. Hj. Andi Hamsiah, M.Pd., yang telah membina dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Dr. Burhan, S.Pd., M.Pd., yang telah membantu dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
6. Dosen Pembimbing I, Ibu Dr. Ifa Safira, S.Pd., M.Pd dan Dosen Pembimbing II, Ibu Tismi Divalaya, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dosen Penguji I, Ibu Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd dan Dosen Penguji II, Bapak Ahmad Swandi, S.Pd., M.Si.P. yang telah memberikan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bosowa yang telah memberikan ilmu yang berharga selama peneliti menjadi mahasiswa.
9. Keluarga tercinta ibunda Nurhaeda dan ayahanda Tajamuddin yang selalu mengirimkan do'a, menguatkan semangat, memberikan nasehat serta bantuan materil sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini pada tepat waktu.

10. Terima kasih juga kepada teman dan sahabat terutama Mila, Lulu', dan Salsa yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
11. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan motivasinya.

Semoga bantuan dan jasa baik yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun peneliti menyadari masih banyak terdapat kelemahan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini.

Kiranya isi skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya dalam memperkaya khasanah ilmu pendidikan. Akhirnya peneliti mengucapkan terima kasih, semoga skripsi ini berguna bagi kita semua khususnya para pembaca.

Makassar, 01 Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHANii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSIiii
ABSTRAKiv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Hasil Belajar Peserta Didik	9
2. Media Pembelajaran	17
3. Animasi Pembelajaran	21
4. Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI	23
B. Penelitian yang Relevan	24

C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN	32
A. Jenis dan Desain Penelitian	32
1. Jenis Penelitian.....	32
2. Desain Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
1. Lokasi Penelitian.....	33
2. Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	33
1. Populasi Penelitian.....	33
2. Sampel Penelitian.....	34
D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel.....	34
1. Variabel Penelitian	34
2. Defenisi Operasional Variabel	35
E. Teknik Pengumpulan Data dan Intrumen Penelitian	35
1. Teknik Pengumpulan Data.....	35
a. Tes.....	36
b. Observasi.....	36
c. Dokumentasi	37
2. Instrumen Penelitian.....	37
a. Tes Hasil Belajar	37
b. Lembar Observasi	42

c. Modul Ajar	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
1. Teknik Analisis Deskriptif	43
2. Teknik Analisis Inferensial	44
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	57
BAB V. PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65
RIWAYAT HIDUP	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Kriteria Korelasi Butir Soal	38
Tabel 3.3 Klasifikasi Reliabilitas	40
Tabel 3.4 Interpretasi Tingkat Kesukaran	41
Tabel 3.5 Interpretasi Daya Pembeda	42
Tabel 3.6 Kriteria nilai N-Gain	45
Tabel 4.1 Uji Validitas	48
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas	49
Tabel 4.3 Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 4.4 Daya Pembeda Soal	50
Tabel 4.5 <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	51
Tabel 4.6 <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol	51
Tabel 4.7 Analisis Gain Normalisasi	52
Tabel 4.8 Uji Normalitas.....	54
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data.....	54
Tabel 4.10 Perengkingan Data <i>Mann Whitney U</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Penelitian	66
Lampiran 2 Modul Ajar	68
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal	80
Lampiran 4 Soal Pretest dan Posttest	82
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas	86
Lampiran 6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	87
Lampiran 7 Hasil Uji Daya Pembeda Soal	88
Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas Data	89
Lampiran 9 Lembar Observasi Guru.....	94
Lampiran 10 Lembar Observasi Peserta Didik	100
Lampiran 11 Dokumentasi Tampilan Animasi	105
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi (Prasetyo *et al.*, 2018).

Pendidikan sangat berperan penting bagi suatu negara dan inilah salah satu alasan pemerintah untuk melakukan berbagai upaya. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan yakni dengan menyempurnakan kurikulum, penyempurnaan kurikulum telah dilakukan pemerintah hingga saat ini kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka yang diterapkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Dewasa ini, pendidikan di Indonesia khususnya di bidang sains sangat buruk kualitasnya dalam skala global. Studi PISA yang dilakukan oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) setiap tiga tahun dapat digunakan untuk menilai tingkat literasi sains peserta didik. PISA adalah metode untuk menilai pengetahuan dan keterampilan membaca, matematika, dan sains untuk peserta didik berusia 15 tahun, sedangkan OECD adalah organisasi global untuk kolaborasi dan kemajuan ekonomi.

Indonesia mulai mengikuti studi PISA pada tahun 2000. Hasil studi PISA untuk kemampuan literasi sains peserta didik Indonesia dari tahun 2000 hingga tahun 2018 diketahui bahwa kemampuan peserta didik Indonesia untuk literasi sains (melek sains) dari tahun 2000 hingga tahun 2018 masih dalam kategori rendah karena skor yang diperoleh berada dibawah skor rata-rata ketuntasan PISA. Hal tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik Indonesia belum mampu memahami konsep dan proses sains serta belum mampu mengaplikasikan pengetahuan sains yang telah dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang dilakukan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 khususnya di kelas V, menurut pengakuan wali kelas terhitung sejak bulan Maret 2020 dunia pendidikan khususnya sekolah mengalami dampak dari adanya penyebaran virus Covid-19 di Indonesia yang terpaksa mengharuskan kegiatan belajar mengajar dialihkan via online atau dalam jaringan (*daring*) dari rumah masing-masing menggunakan media gawai dengan bimbingan orang tua. Hal ini berdampak pada peserta didik yang kurang interaktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Hal tersebut diperkuat dari data nilai rata-rata peserta didik yang peneliti peroleh melalui wali kelas, terlihat dari data tersebut peserta didik mendapat nilai dengan rentang predikat “cukup” dari nilai KKM yang telah ditentukan. Akan tetapi, hal tersebut masih perlu pembenahan agar hasil belajar peserta didik bisa meningkat secara signifikan diatas KKM.

Peneliti juga mendapati permasalahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPAS di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar yaitu

peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya yaitu: Guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan masih komunikasi satu arah atau metode ceramah, dan penggunaan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor belum dimaksimalkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rachmawati dan Erwin, 2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, mengemukakan bahwa dalam pembelajaran sains atau IPA para pengajar masih menggunakan metode pengajaran yang lama yaitu dengan memberikan siswa materi tanpa mendorong siswa untuk menemukan atau menyelesaikan masalahnya sendiri.

Peranan guru lebih bersifat *fasilitator* dan memiliki kewajiban dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi dalam proses pembelajaran. Guru menyajikan pembelajaran hanya dengan berdasarkan *text book* saja dan tidak menggunakan media atau metode pembelajaran tertentu. Pola pembelajaran secara *verbalisme* ini mengakibatkan peserta didik menjadi kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan kurang dapat memahami pembelajaran.

Menurut (Rachmawati dan Erwin, 2022) di era zaman sekarang para pendidik harus mampu mengembangkan model pembelajaran. *Think Pair Share (TPS)* adalah salah satu cara pengajaran dengan model yang baru. Fungsi dari

Think Pair Share (TPS) ini adalah untuk mengubah sikap saling mempengaruhi antar peserta didik melalui beberapa tahap pembelajaran agar menjadi lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer seharusnya dapat menjadi alternatif bagi guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam pemahaman materi dan diharapkan mampu mengubah kondisi pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* yang biasanya guru menentukan “apa yang dipelajari” dalam suatu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (peserta didik) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian proses atau aktifitas belajar, dimana peserta didik aktif dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang baik (Prasetyo *et al.*, 2018).

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media video dan media visual untuk menarik perhatian dan mampu memvisualisasikan gambar yang disajikan dan ditangkap peserta didik sehingga mampu menajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran secara rinci (Yusuf dan Zuliani, 2022).

Dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Jadi, jika materi IPAS tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar (Kurniawan *et al.*, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menerapkan media video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Saifullah, Nur Khalid dkk (2023), mengemukakan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kelas IV di SDN 35 Pontianak Selatan dengan nilai 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan berfokus pada “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPAS?”.

B. Identifikasi Masalah

1. Media video animasi pembelajaran belum pernah digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
2. Hasil belajar IPAS peserta didik di Indonesia masih rendah dibuktikan dalam hasil survey PISA.

3. Capaian hasil belajar IPAS di sekolah tersebut belum mencapai KKM dibuktikan berdasarkan hasil data belajar peserta didik pada semester sebelumnya.
4. Guru melaksanakan pembelajaran di kelas dengan baik tetapi belum memaksimalkan penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran di kelas.
5. Peserta didik kurang interaktif dalam belajar karena metode yang digunakan masih komunikasi satu arah.
6. Pengaruh lingkungan sekolah terhadap media video animasi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dikarenakan keterbatasan peneliti, maka peneliti membatasi batasan masalah menjadi:

1. Pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik.

D. Perumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan teori tentang media video animasi pembelajaran, khususnya dalam pencapaian hasil belajar IPAS sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan yang teruji secara eksperimen.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Kepala Sekolah

Memberikan gambaran mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat khususnya mata pelajaran IPAS. Hal ini juga agar dapat menjadi bahan pertimbangan penentuan kebijakan bagi sekolah untuk mendukung proses perbaikan pembelajaran.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam mengelola dan mengeksplorasi pembelajaran khususnya pada muatan materi IPAS. Penggunaan media pembelajaran ini dapat dijadikan masukan pengetahuan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini mampu memberikan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik secara tidak langsung merasakan dan memahami materi apa yang telah didapat dengan belajar aktif, kreatif, dan efisien.

d. Manfaat bagi Peneliti Lanjut

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan mengenai media video animasi pembelajaran di sekolah.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu proses dari bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran (Aulannisa, 2021).

Menurut (Sajidah, 2020) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah belajar. Hasil belajar cenderung tetap secara keseluruhan termasuk perubahan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah suatu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan mencapai target yang ditetapkan oleh pendidik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Novita *et al.*, 2019). Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan nilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya bentuk perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018).

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hasil belajar ini dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

Hasil belajar merupakan segala perubahan tingkah laku atau hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajarnya. Kemajuan hasil belajar peserta didik tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa (Istighfarani, 2015).

Berdasarkan teori dari para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai akhir yang diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Aulannisa, 2021) yaitu :

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum, kondisi fisiologis seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik, kebugaran tubuh dan kondisi panca indera perlu dijaga dengan

cara : makanan/minuman bergizi, istirahat, olahraga. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya turun karena mereka tidak sehat secara fisik.

b) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi, *intelegensi (IQ)*, perhatian, minat, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik. Aspek psikologis ini meliputi : inteligensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian. Faktor psikologis ini juga merupakan faktor kuat dari hasil belajar, intelegensi memang bisa dikembangkan, tapi sikap, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologi diri kita sendiri. Oleh karena itu, berjuanglah untuk terus mendapat suplai motivasi dari lingkungan sekitar, kuatkan tekad dan mantapkan sikap demi masa depan yang lebih cerah.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, dan kelembaban. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajar yang belajarnya di waktu pagi hari dengan udara yang masih segar dan di dalam ruangan yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

1) Lingkungan sosial, meliputi : teman, guru, keluarga dan masyarakat.

Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang menjadi penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan, dimana teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalian bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Kedua guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya banyak peserta didik yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Ketiga keluarga, keluarga juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (*broken home*) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua jadikanlah rumah keluarga kalian surga. Karena jika tidak, anak kalian

yang baru lahir beberapa tahun lamanya belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat mereka bisa stress melihat tingkah kalian wahai para orang tua yang suka bertengkar dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup di masyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi, lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tindakan seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap peserta didik dan mahasiswa.

2) Lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca).

Lingkungan non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh. Causal alam, berpengaruh terhadap hasil belajar.

b. Faktor Instrumental

Faktor instrumental ini adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat 2 macam faktor pada hasil belajar yaitu faktor internal yang berada dalam diri peserta didik sendiri antara lain faktor fisiologis dan psikologisnya yang meliputi kesehatan, inteligensi dan motivasi peserta didik. Serta faktor eksternal yang berasal dari luar seperti lingkungan dan tujuan penunjang belajar lainnya.

c. Jenis- jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom (Sudjana, 2010: 22 dalam Istighfarani, 2015) hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yakni:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Sudjana, 2010: 22) berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) merupakan tipe hasil belajar tingkat kognitif yang paling rendah tetapi hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b) Pemahaman (*Comprehension*) adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pengetahuan. Dalam hal ini untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui dan mengenal.

- c) Aplikasi (*Application*) adalah menerapkan abstraksi (ide, teori, atau petunjuk teknis) ke dalam situasi baru (situasi kongkret atau situasi khusus).
- d) Analisis (*Analysis*) adalah usaha memilah sesuatu menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e) Sintesis (*Synthesis*) adalah penyatuan beberapa unsur atau bagian ke dalam bentuk yang menyeluruh.
- f) Evaluasi (*Evaluation*) adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, atau metodenya berdasarkan standar tertentu.

2) Ranah Afektif

Menurut Sudjana (2010: 29 dalam Istighfarani, 2015) ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

- a) Penerimaan (*Receiving/attending*), yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar, dapat berupa masalah, situasi, gejala, juga dapat termasuk kesadaran dan keinginan untuk menerima rangsangan.
- b) Jawaban (*Responding*), yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar. Hal ini meliputi ketepatan reaksi, perasaan, dan kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar.

- c) Penilaian (*Valuing*), yaitu nilai dan kepercayaan terhadap rangsangan, seperti kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi (*Organization*), yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, seperti hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yaitu keterpaduan semua sistem nilai pada seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotorik

Menurut Sudjana (2010: 30 dalam Istighfarani, 2015) hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Tingkatan keterampilan meliputi:

- a) Gerakan refleks (keterampilan yang terdapat pada gerakan yang tidak disadari);
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif maupun motoris;
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan;
- e) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang lebih kompleks;

- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan *ekspresif* dan interpretatif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Kata kunci media adalah “perantara”. Pengertian media secara terminology cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Pratiwi (2018:36) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dan mampu mendorong peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut (Tafonao, 2018) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Ntobuo *et al.*, 2018) Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang mempengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu bentuk sarana atau fasilitas belajar yang didapat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai penyalur suatu informasi atau pesan (Sajidah, 2020).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan

tujuan pembelajaran (Puspitarini *et al.*, 2019). Sedangkan menurut (Nurrita, 2018) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Zulherman *et al.*, 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, minat, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Alwi, 2017).

Pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan tindakan eksternal dari belajar, sedangkan belajar adalah tindakan internal dari pembelajaran (Pane dan Dasopang, 2017).

Pembelajaran yaitu proses interaksi peserta didik dengan guru serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya agar siswa memperoleh ilmu pengetahuan baik itu dalam bentuk *soft skill* atau *hard skill* dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar lebih baik melalui proses pembelajaran (Sajidah, 2020)

Berdasarkan teori- teori diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. Jenis- jenis Media Pembelajaran

(Alwi, 2017) Jenis-jenis media pembelajaran jika ditinjau dari segi penggunaan media dikaitkan dengan indera yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan maka media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:

1) Media Pandang (*visual/bashariyah*)

Media pandang berkaitan dengan indera penglihatan. Media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (*visual aids*) secara umum dapat dikatakan bahwa mereka berguna dalam hubungannya dengan motivasi, ingatan dan pengertian. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan visual itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

Media pandang (*visual*) dibagi menjadi dua yaitu media pandang non proyeksi dan media pandang berproyeksi. Media non proyeksi merupakan media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang

berkarakter dua dimensi maupun tiga dimensi dalam pengoperasiannya tidak memerlukan sinar listrik atau proyektor. Sedangkan media berproyeksi yaitu media pandang proyeksi merupakan salah satu kelompok media pengajaran yang dalam operasionalisasinya memerlukan proyeksi atau penyorotan dengan cahaya, sehingga bisa dipasndang atau dilihat oleh pengguna media.

2) Media Dengar (*Audio*)

Media audio berkaitan dengan indera pendengara. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Media audio dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih banyak.

Adapun media dengar atau *sam'iyah* antara lain; Media ini berupa program siaran radio yang disalurkan dari pemancar kemudian diterima oleh alat penerima radio untuk didengar oleh penerima informasi. Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting.

3) Media Pandang Dengar (*Audio-Visual*)

Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah media dengar pandang (*sam'iyah bashariyah* atau *audio visual*), karena dengan media ini terjadi proses saling membantu antara indera pendengar dengan indera pandang yang termasuk jenis media ini adalah televisi, VCD, komputer dan laboratorium bahasa. Jenis-jenis media pembelajaran bahasa Arab dibagi menjadi dua yaitu media pembelajaran aspek berbahasa Arab dan

keterampilan berbahasa Arab. Media pembelajaran aspek berbahasa Arab terdiri dari *mufradat* dan *tarkib*, sedangkan media pembelajaran keterampilan bahasa terdiri dari *istima'*, *kalam*, *kitabah*, dan *qira'ah*.

Berdasarkan gambaran diatas, maka jenis manfaat dari media pembelajaran adalah untuk memperlancar proses pembelajaran serta meningkatkan mutu belajar peserta didik.

c. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar, untuk meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, untuk membantu konsentrasi mahasiswa dan lain-lain (Alwi, 2017). Sedangkan menurut (Tafonao, 2018) tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Menurut peneliti, tujuan dari media pembelajaran adalah membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar dan juga lebih mudah paham mengenai pembelajaran yang sedang diajarkan.

3. Animasi Pembelajaran

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi, animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah

beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien *et al.*, 2018).

Media animasi merupakan serangkaian gambar yang dapat bergerak lalu berpindah posisi dan memiliki suara dan warna lalu dapat diproyeksikan (Novita *et al.*, 2019). Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien *et al.*, 2018). Penggunaan media animasi dalam pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat (Novita dan Novianty, 2020).

(Antika *et al.*, 2019) Video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu. (Diyana *et al.*, 2020), melalui gabungan dari komponen-komponen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang terpadu, maka video sangat tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit. Dalam video animasi, materi pembelajaran disampaikan melalui visualisasi dinamis sehingga hal ini dapat menghindari terjadinya verbalisasi yang berlebihan dalam proses pembelajaran (Maria *et al.*, 2019).

Kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta

merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya (Kurniawan *et al.*, 2018).

Berdasarkan teori-teori diatas, peneliti menyimpulkan bahwa animasi pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk video yang didalamnya terdapat gambar yang digerakkan seolah-olah benda hidup, kemudian disertai pula dengan audio dan teks.

4. Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI

a. Pengertian IPAS di SD/MI

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari, mata pelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran (Lusidawaty *et al.*, 2020).

Permendiknas NO. 22 Tahun 2006, IPA adalah ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga merupakan proses penemuan”. Oleh karena itu, pemberian pengalaman belajar langsung diprioritaskan dalam IPAS (Prasetyo, 2017).

Pembelajaran IPAS adalah proses belajar tentang diri peserta didik dan lingkungannya. Ini tidak hanya berurusan dengan kumpulan fakta dan konsep fenomena alam, tetapi juga tentang cara bekerja dan berpikir secara ilmiah (Hanif, 2020).

b. Tujuan IPAS di SD/MI

Tujuan dasar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah agar peserta didik dapat memahami konsep-konsep ilmiah secara sederhana, mampu menerapkan metode ilmiah pada situasi yang mereka hadapi, dan lebih menyadari keagungan dan kekuatan perancang alam. Pembangkitan dan pengembangan kemampuan berpikir kritis, *kreatif*, dan *inventif* merupakan tujuan inti dari pendidikan sains. Untuk mencapai tujuan tersebut, sains harus diajarkan dengan cara yang sesuai dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif, yaitu melalui metode dan sikap ilmiah.

c. Materi IPAS di SD/MI

Materi yang akan diajarkan yaitu Topik A: “Cahaya dan Sifatnya” dan juga Topik B: “Melihat karena Cahaya”. Materi tersebut dibahas di kelas V pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Bab 1 “Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi”.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan” oleh Saifullah, Nur Khalid,dkk pada tahun 2023. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan dengan melakukan penelitian eksperimen dalam bentuk penelitian *nonequivalent control group*. Sampel penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas IV A

(kelas kontrol) dan 30 peserta didik kelas IV B (kelas eksperimen) di SDN 35 Pontianak Selatan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran dengan instrumen berupa soal essay. Hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* untuk kelas eksperimen adalah 59,67 dan 82,33. Sedangkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah 59,17 dan 72,50. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus *effect-size* dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kelas IV di SDN 35 Pontianak Selatan dengan nilai 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.

2. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik” oleh Deiby Tiwow, dkk pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan (a) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media konvensional. (b) Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar jika ditinjau dari minat belajar. (c) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media pembelajaran konvensional untuk kelas peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi. (d) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* dan media konvensional untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah. Jenis penelitian yaitu *Quasi Experimental* dengan menggunakan *Treatment by level design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan Angket Minat

dan Tes Hasil Belajar. Analisis data menggunakan Analisis Varians-2 Arah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) Hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan media konvensional. (b) Terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar. (c) Untuk kelas yang memiliki minat belajar tinggi, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari kelas yang diajarkan dengan media konvensional. (d) Untuk kelas yang memiliki minat belajar rendah, hasil belajar kelas yang diajarkan dengan media animasi *powtoon* lebih tinggi dari media konvensional.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar” oleh Alifiah Rahmawati, Erwin Erwin pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan agar dapat membantu para pendidik dalam menerapkan model *Think Pair Share (TPS)* berbantu media video animasi pada mata pelajaran IPA, sehingga dapat melihat respon peserta didik dalam penerapan model dan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan menggunakan populasi peserta didik kelas IV SDN Sukamaju Baru 2. Model *Think Pair Share (TPS)* memberikan dampak yang sangat baik dalam proses pembelajaran IPA, karena dianggap membuat proses pembelajaran menjadi lebih semangat, efektif dan efisien serta membuat peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09” oleh Sevira Feliana Yusuf, Rizki Zuliani pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media video animasi dengan media gambar atau tidak menggunakan video animasi, dengan melakukan penelitian eksperimen yaitu *nonoquivalent control group design*. Sampel penelitian SDN Larangan 09 kelas IIIA berjumlah 25 peserta didik (kelas kontrol) dan kelas IIIB berjumlah 25 peserta didik (kelas eksperimen) hasil perhitungan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 5,42 dan 5,42. Sedangkan hasil perhitungan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 5,26 dan 6,82. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Larangan 09 Tangerang.
5. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar” oleh Mayang Ayu Sunami, Aslam Aslam pada tahun 2021. Di dalam penelitian ini tujuannya untuk melihat apakah ada pengaruh minat belajar peserta didik terhadap penggunaan video animasi dan apakah ada pengaruh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran video animasi. Jumlah populasi totalnya 64 orang dalam penelitian ini, diantaranya VA berjumlah 32 orang dan VB berjumlah 32 orang. Pada penelitian ini, saya memakai metode kuantitatif dengan desain *quasi-*

experimental, khususnya desain kontrol *non-equivalent*. Setelah dilakukan perhitungan uji normalitas dan homogenitas data tersebut normal dan homogen. Penggunaan media video animasi untuk pembelajaran ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran guru biasa gunakan. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya karena dilihat selama penelitian peserta didik kurang aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penggunaan media video animasi membuat minat belajar peserta didik, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai IPA peserta didik kelas VA dan VB SDN Kalisari 01, sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat belajar, meningkatkan hasil belajar dari sebelumnya dan sangat membantu dalam pembelajaran secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya ada persamaan dan juga perbedaan dengan penelitian yang peneliti akan gunakan. Persamaannya yaitu; (1) Jenis dan Metode penelitian yang digunakan sama yaitu *Quasi Eksperimen* dengan jenis *Nonequivalent control group design*, (2) Objek yang diteliti sama yaitu di Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya yaitu; (1) Subjek dalam penelitian sebelumnya berbeda dan juga cara pemilihan sampel berbeda, (2) Lokasi penelitian yang berbeda.

C. Kerangka Pikir

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di SD karena mempelajari tentang lingkungan sekitar dan aktivitas sehari-hari, mata pelajaran ini membahas tentang berbagai penemuan, melakukan percobaan dan dikaitkan dengan teori selama proses pembelajaran (Lusidawaty *et al.*, 2020).

Peranan guru lebih bersifat *fasilitator* dan memiliki kewajiban dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya guru kurang kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah. Jadi, jika materi IPAS tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar (Kurniawan *et al.*, 2018).

Penerapan media video animasi pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mudah memahami materi. Manfaat media pembelajaran berupa video animasi ini dapat diketahui melalui perbedaan hasil belajar pada siswa kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Pada kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 ini, dilaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Kemudian akan diberikan *pretest* dan *posttest* dengan materi yang diajarkan sama. Selanjutnya akan dianalisis mengenai

perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.



D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah : Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen semu (*quasi experiment design*). Model desain *quasi eksperimen* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Pada penelitian ini akan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan dengan menerapkan media video animasi pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung, sementara kelompok kontrol adalah kelas yang hanya menggunakan pembelajaran komunikasi satu arah atau metode ceramah..

Tabel 3.1

Desain Quasi Eksperimen Jenis Nonequivalent control group design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	x	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber : Sugiyono (2015:116)

Keterangan:

Eksperimen : kelas yang diberikan perlakuan.

Kontrol : kelas yang tidak diberikan perlakuan.

O_1 : *Pretest* yang diberikan kepada kelas eksperimen.

O_2 : *Posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen.

O_3 : *Pretest* yang diberikan kepada kelas kontrol.

O_4 : *Posttest* yang diberikan kepada kelas kontrol.

X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelas eksperimen.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 beralamat di Jl. Gunung Latimojong No.73, Lariang Bangi, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, dengan kode pos 90145. UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Lariang Bangi, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Dalam menjalankan kegiatannya, UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar yang terdiri dari 4 rombongan belajar. Kelas V_A terdiri dari 18 peserta didik, kelas V_B terdiri 16 peserta didik, kelas V_C terdiri 18 peserta didik dan kelas V_D terdiri 17 peserta didik sehingga total keseluruhan populasi adalah 69 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam Penelitian ini yaitu kelas V_B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 16 peserta didik dan kelas V_D sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 peserta didik.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *random sampling*. Pemilihan kelas sampel dilakukan dengan memilih kelas yang memiliki kemampuan akademik yang setara, diperkuat dengan hasil belajar semester genap sehingga dipilih kelas V_D dan V_B . Untuk pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak atau *random*.

D. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Ada dua jenis variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel yang mempengaruhi (penyebab) disebut variabel bebas atau variabel *independen*. Sedangkan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas disebut variabel terikat atau variabel *dependen*.

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi pembelajaran. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “x”. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain. Keberadaan variabel ini dalam

penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel “y”. Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian.

2. Defenisi Operasional Variabel

- a. Video animasi pembelajaran adalah sebuah media berbasis digital berupa gambar yang bergerak dan terdapat audio untuk memudahkan peserta didik di dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.
- b. Hasil belajar peserta didik adalah nilai akhir yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran, dalam hal ini yaitu dari aspek kognitif. Kognitif yaitu penilaian hasil belajar peserta didik yang diambil dari tingkat pengetahuan peserta didik atau dari aspek kemampuan mereka menjawab tes yang diberikan oleh guru.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Tes

Tes adalah cara yang dapat digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab) atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan). Tes umumnya bersifat mengukur, instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Dalam penelitian ini, akan menggunakan tes yang dapat mengukur hasil belajar yang dicapai peserta didik. Tes ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dan pemahaman peserta didik khususnya dalam aspek kognitif.

Tes yang dibuat berupa soal pilihan ganda yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pemberian *treatment* diberikan. Tes pilihan ganda adalah seperangkat tes yang setiap butirnya menyediakan pilihan jawaban dan salah satu opsinya merupakan jawaban yang benar, sedangkan opsi lainnya berfungsi sebagai distraktor atau pengecoh. Soal pilihan ganda yang digunakan pada tes awal sama dengan soal yang digunakan pada tes akhir yang masing-masing terdiri atas 25 nomor soal. Hal ini dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan instrumen terhadap perubahan hasil belajar IPAS yang terjadi.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Lembar observasi akan dinilai oleh observer.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, ataupun dalam bentuk karya monumental. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang didokumentasikan pada suatu tempat dengan bentuk seperti arsip atau data lainnya yang tertulis dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian.

Terkait dengan penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar, maka peneliti akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto dan arsip selama melakukan penelitian.

2. Instrumen Penelitian

a. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran dilakukan tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. Tes dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda yang digunakan sebagai instrument dalam pengumpulan data untuk mengukur perubahan hasil belajar peserta didik.

Tujuan dilakukan tes uji coba instrumen adalah untuk mengetahui validitas dan reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran, karena instrument yang digunakan untuk pengumpulan data prasyarat penting yaitu *valid reliabel*.

1) Uji Validitas

Uji validitas soal tes akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2010:213)

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variable X dengan variable Y

N = Jumlah responden

x = Jumlah skor item

y = Jumlah skor total

Suharsimi Arikunto (2002 :245) menginterpretasikan mengenai besarnya koefisien korelasi sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kriteria Korelasi Butir Soal

Nilai Korelasi	Kriteria
$0,80 \leq r_{xy} \leq 100$	Sangat Tinggi
$0,60 \leq r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq 0,20$	Sangat Rendah

Setelah koefisien korelasi (r) diketahui, kemudian dilanjutkan dengan taraf signifikan korelasi yang akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Suharsimi Arikunto, 2010:213)

Keterangan:

t = Nilai t hitung

n = Banyaknya peserta tes

r = Validitas data

Kriterianya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka koefisien item soal tersebut valid dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka koefisien item soal tersebut tidak valid. t_{tabel} diperoleh pada taraf kepercayaan 95% (dengan derajat kebebasan $(dk) = n-2$).

2). Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002:154).

Uji Reliabilitas akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus yang dinyatakan dengan :

$$r_{xy} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_1^2 - \sum p_i \cdot q_i}{S_t^2} \right)$$

(Sugiyono, 2013:213)

Keterangan :

r = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

p_1 = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab benar pada soal ke-1

p_2 = Proporsi banyaknya subjek yang menjawab salah pada soal ke-2

S_t^2 = Varians skor total

Untuk mendapatkan varians total, maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$S_t^2 = \sqrt{\frac{\sum x - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}}$$

(Suharsimi Arikunto,2010:213)

Kemudian r hasil perhitungan dibandingkan dengan r tabel dengan tingkat kepercayaan 95 % dengan $dk = n-2$. Penafsiran dari harga koefisien korelasi ini yaitu :

$r_{xy} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut reliabel

$r_{xy} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut tidak reliabel

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas tes yaitu :

Tabel 3.3
Klasifikasi Reliabilitas

Koefesian Korelasi	Kriteria
0,80 - 1,00	Sangat Baik
0,60 - 0,80	Baik
0,40 - 0,60	Cukup
0,20 - 0,40	Rendah
$\leq 0,20$	Sangat Rendah

3). Analisis Butir Soal

a) Tingkat Kesukaran

Menurut Jihad (2012:182) tingkat kesukaran pada masing-masing butir soal. Tingkat kesukaran soal akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto,2002:208)

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran digunakan pendapat Sudjana (2005:137) adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Interpretasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00 -0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 100	Mudah

(Nana Sudjana,2011:137)

b) Daya Pembeda

Daya pembeda dari sebuah butir soal menyatakan seberapa jauh kemampuan butir soal tersebut mampu membedakan antara testi yang mengetahui jawabannya dengan benar dan dengan testi yang tidak menjawab soal tersebut (atau testi yang menjawab salah).

Daya Pembeda soal akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2009 : 213)

Keterangan :

J = Jumlah peserta test

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

$PA = \frac{B_A}{J_A}$ Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

$PB = \frac{B_B}{J_B}$ Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab soal benar

Tabel 3.5
Interpretasi Daya Pembeda

Daya Pembeda	Interpretasi
0,71 - 100	Baik sekali (digunakan)
0,41 - 0,70	Baik (digunakan)
0,21 - 0,40	Cukup
0,00 - 0,20	Rendah/ Jelek

(Arikunto, 2006 : 209)

b. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi di dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik atau tidak.

Lembar observasi terdiri atas:

- 1) Lembar observasi guru, yaitu lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat.
- 2) Lembar observasi peserta didik, yaitu lembar pengamatan yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik sesuai dengan Modul Ajar yang telah dibuat oleh guru.

c. Modul Ajar

Modul Ajar adalah acuan yang akan dijadikan oleh peneliti dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang telah direncanakan terlebih dahulu. Dalam penelitian ini terdapat dua Modul Ajar, yang pertama adalah Modul Ajar untuk kelas eksperimen dan yang kedua

adalah kelas kontrol. Modul Ajar dibuat agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan sistematis sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karena hasil data yang telah dianalisis dan diolah tersebut dapat memberi arti yang berguna bagi pemecahan masalah penelitian.

1. Teknik Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul. Teknik analisis ini biasa digunakan untuk penelitian-penelitian yang bersifat eksploratif.

Teknik statistik deskriptif yang dapat digunakan yaitu (1) Penyajian data dalam bentuk tabel atau distribusi frekuensi. Dengan analisis seperti ini dapat diketahui kecenderungan hasil penelitian masuk kategori tinggi, sedang, atau rendah, (2) Penyajian data dalam bentuk visual seperti histogram, polygon, diagram batang, diagram lingkaran, diagram lambang, dll, (3) Perhitungan ukuran tendensi sentral (mean, median, modus), (4) Perhitungan ukuran letak (kuartil, desil, dan persentil), dan (5) Perhitungan ukuran penyebaran (standard deviasi, mean deviasi, varians, range, deviasi kuartil, dll.).

Berdasarkan uraian tersebut analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar pada mata pelajaran IPA ketika diberi perlakuan media pembelajaran. Dalam analisis statistik deskriptif akan

digambarkan mulai dari jumlah sampel, mean, median, modus, nilai minimum, nilai maksimum, dan jumlah keseluruhan.

2. Teknik Analisis Inferensial

a. Data *Pretest* dan *Posttest*

Data *Pretest* didapati sebelum perlakuan (*treatment*), dan data *Posttest* yang didapat setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Kemudian dapat dilihat ada atau tidaknya peningkatan (*gain*) setelah menggunakan media video animasi pembelajaran pada kelas eksperimen.

1) Pemeriksaan Hasil Tes

Pemeriksaan hasil tes setiap peserta didik dilakukan dengan memberi skor pada lembar jawaban. Setelah penskoran tiap butir jawaban, langkah selanjutnya adalah menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing peserta didik dan mengkonversinya dalam bentuk nilai dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

2) Analisis Gain Normalisasi

Analisis gain normalisasi dilakukan setelah hasil dari *pretest* dan *posttest* didapatkan. Analisis gain normalisasi akan dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 21 dengan menggunakan rumus indeks *gain* ternormalisasi menurut Meltzer (2002 :183) yaitu:

$$N - \text{Gain} = \frac{\bar{x}_{post} - \bar{x}_{pre}}{\bar{x}_{max} - \bar{x}_{pre}}$$

Keterangan :

$$\bar{x}_{post} = \text{Skor } \textit{Posttest}$$

\bar{x}_{pre} = Skor *Pretest*

\bar{x}_{max} = Skor Maksimal (Skor tertinggi yang dapat diperoleh)

Tabel 3.6
Kriteria nilai N-Gain

Nilai n-gain	Kriteria
$n\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq n\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$n\text{-gain} < 0,3$	Rendah

(Savinainen & Scott, 2002:45)

b. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* atau *Shapiro Walk*. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas ini yaitu :

- 1). Jika nilai signifikansi (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- 2). Jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians-variens alam populasi tersebut homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapat dengan menggunakan uji *Homogeneity of Variance* berbantuan aplikasi SPSS versi 21. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai sig *Based on Mean* $> 0,05$ dan tidak homogen apabila nilai sig *Based on*

Mean <0,05.

d. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah prosedur yang memungkinkan peneliti menerima atau menolak H_0 . Adapun cara pengujian hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Uji *Mann-Whitney U* adalah alternatif dari uji *independent sample t test*, jika data tidak normal dan homogen. Uji ini digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *posttest* peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut rumus nilai *Mann-Whitney U*:

Untuk sampel kecil ($n \leq 20$)

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_1$$

Atau

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - \sum R_2$$

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 - U_1$$

Keterangan:

U_1 = Penguji U_1

U_2 = Penguji U_2

R_1 = Jumlah rangking sampel 1

R_2 = Jumlah rangking sampel 2

n_1 = Banyaknya sampel 1

n_2 = Banyaknya sampel 2

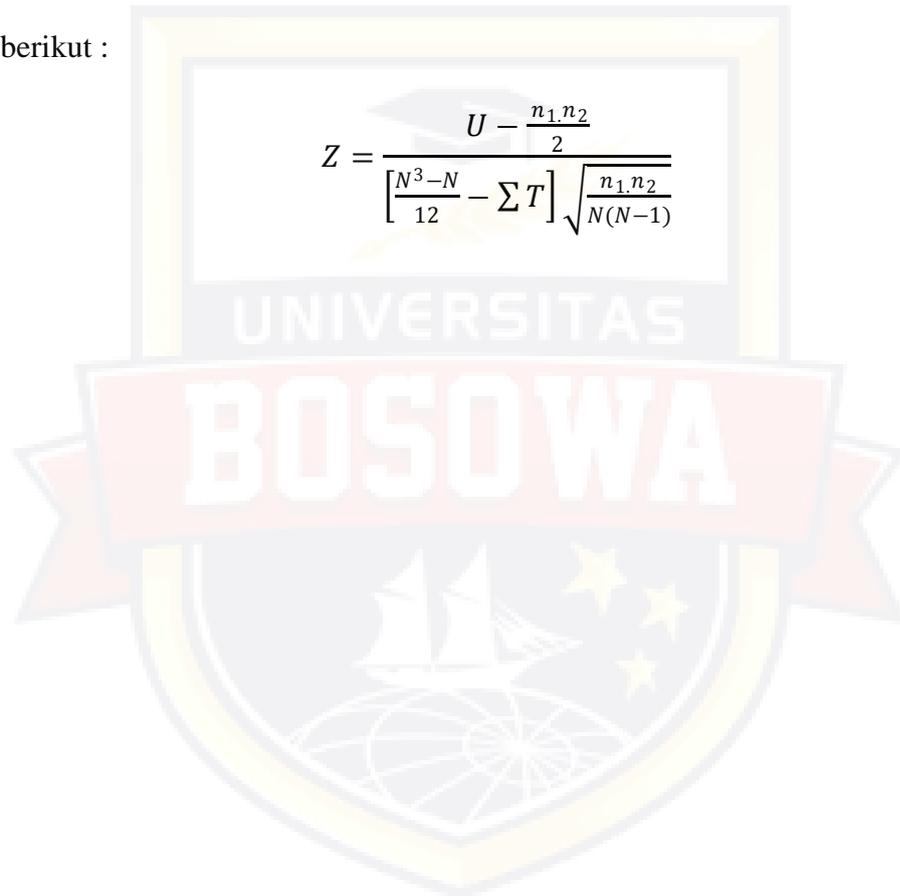
Untuk sampel besar ($n \geq 20$)

Untuk sampel besar jika rangking tidak ada yang sama menggunakan rumus berikut :

$$Z = n_1.n_2 + \frac{U - \frac{n_1.n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1.n_2 (n_1+n_2+1)}{12}}} - \sum R_2$$

Untuk sampel besar jika terdapat rangking yang sama menggunakan rumus berikut :

$$Z = \frac{U - \frac{n_1.n_2}{2}}{\left[\frac{N^3-N}{12} - \sum T \right] \sqrt{\frac{n_1.n_2}{N(N-1)}}}$$



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Instrumen

a. Hasil Uji Validitas Soal

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang akan digunakan itu sah atau sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru. Berikut adalah klasifikasi dari hasil dari uji validitas data:

Tabel 4.1
Uji Validitas

Jumlah Soal	40 item pertanyaan
Soal Valid	33 item pertanyaan
Soal tidak Valid	7 item pertanyaan

Dapat dilihat dari hasil tabel diatas, bahwa hanya ada beberapa item pertanyaan yang tidak valid. Kesimpulan ini dihasilkan dari perbandingan masing-masing item yang menunjukkan bahwa angka r hitung lebih besar dari r tabel. Sehingga item pertanyaan yang valid layak untuk diberikan kepada responden. Kemudian untuk item pertanyaan yang tidak valid tidak digunakan dalam pengambilan data. Namun hal itu tidak mempengaruhi nilai dari item yang akan dicari, sebab pada bagian kisi- kisi soal telah terdapat beberapa soal dari setiap item pertanyaan.

b. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah item pertanyaan yang digunakan dapat dipercaya. Berikut adalah tabel mengenai hasil uji reliabilitas:

Tabel 4.2
Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Part 1</i>	<i>Value</i>	.694
		<i>N of Items</i>	13 ^a
	<i>Part 2</i>	<i>Value</i>	.705
		<i>N of Items</i>	12 ^b
	<i>Total N of Items</i>		25
<i>Correlation Between Forms</i>			.812
<i>Spearman-Brown Coefficient</i>	<i>Equal Length</i>		.896
	<i>Unequal Length</i>		.897
<i>Guttman Split-Half Coefficient</i>			.896

a. The items are: S1, S4, S6, S8, S11, S12, S14, S15, S17, S19, S20, S22, S23.

b. The items are: S23, S25, S26, S27, S28, S30, S32, S33, S35, S36, S38, S39, S40.

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa instrumen tes yang digunakan *reliabel* atau dapat dipercaya karena diperoleh nilai koefisien korelasi yaitu 0,896 yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

c. Hasil Analisis Butir Soal

1) Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran Soal diujikan untuk mengetahui klasifikasinya.

Untuk lebih detailnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Tingkat Kesukaran Soal

Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	
Soal Mudah	5 item soal
Soal Sedang	28 item soal
Soal Sukar	7 item soal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwasanya setiap kategori tingkat kesukaran soal memiliki item pertanyaan masing-masing tetapi yang mendominasi yaitu kategori sedang.

2) Daya Pembeda

Daya Pembeda dilakukan untuk mengetahui hasil dari peserta didik yang menjawab benar dengan peserta didik yang menjawab salah. Berikut adalah tabel klasifikasi daya pembeda:

Tabel 4.4
Tingkat Kesukaran Soal

Kriteria Daya Pembeda	
Baik	18 item soal
Cukup	7 item soal
Rendah	15 item soal

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwasanya soal yang akan digunakan baik digunakan walaupun ada beberapa item yang termasuk ke dalam kategori rendah.

2. Hasil Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

a. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil *Pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode Video Animasi Pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil belajar IPA tertinggi 54 dan terendah 16. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 31.75, Median 32.00, serta modus 36. Sedangkan Hasil *Posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode Video Animasi Pembelajaran yaitu pada kelas eksperimen diperoleh skor hasil belajar IPA tertinggi 84 dan terendah 64. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 71.75, Median 70.00, serta modus 68.

Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	56	84
Nilai Minimum	16	64
Mean	31.75	71.75
Median	32.00	70.00
Modus	36	68
Standar Deviasi	10.063	5.360

Sumber : SPSS versi 21

Berdasarkan tabel 4.5, dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan media video animasi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada kolom tabel mean.

b. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil *Pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan metode ceramah yaitu pada kelas kontrol diperoleh skor hasil belajar IPA tertinggi 48 dan terendah 16. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 31.53, Median 32.00, serta modus 36. Sedangkan Hasil *Posttest* yang dilakukan setelah menggunakan metode ceramah yaitu pada kelas kontrol diperoleh skor hasil belajar IPA tertinggi 76 dan terendah 20. Adapun rata-rata hitungnya sebesar 38.59, Median 36.00, serta modus 28.

Penyebaran data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Maksimum	48	74
Nilai Minimum	16	20
Mean	31.53	38.59
Median	32.00	36.00
Modus	36	28
Standar Deviasi	9.261	14.279

Sumber : SPSS versi 21

Berdasarkan tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa pada kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan yaitu masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada kolom tabel mean.

c. Analisis Gain Normalisasi

Gain Normalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* baik itu untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Untuk lebih detailnya, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Analisis Gain Normalisasi
Descriptive Statistics Kelas Eksperimen

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>NGainSkor</i>	16	.44	.69	.5841	.07178
<i>Valid N (listwise)</i>	16				

Sumber: SPSS versi 21

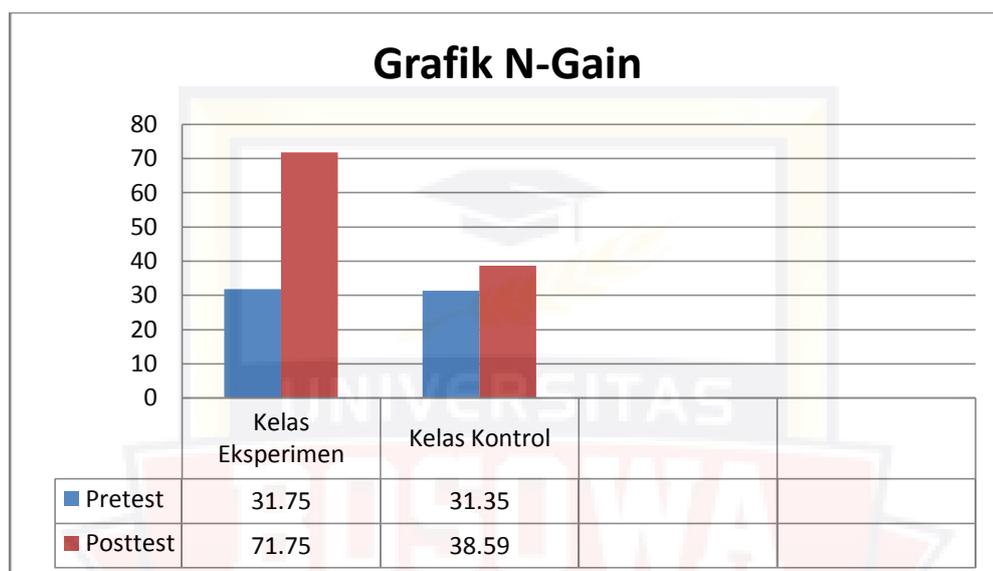
Descriptive Statistics Kelas Kontrol

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>NGain</i>	17	-.21	.67	.0927	.21970
<i>Valid N (listwise)</i>	17				

Sumber: SPSS versi 21

Berdasarkan tabel diatas, pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi pembelajaran termasuk ke dalam kategori sedang karena memiliki nilai rata-rata 0.58 yang berada diantara $0,5 \leq g \leq 0,7$ atau nilai *NGain* kriteria sedang. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu pembelajaran menggunakan metode ceramah termasuk ke dalam kategori rendah karena nilai

rata-rata 0.09 yang berada diantara $g < 0,3$ atau nilai N-Gain kriteria rendah. Kemudian untuk lebih memperjelas hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol maupun eksperimen. Berikut adalah grafik untuk perbandingannya:



Berdasarkan grafik diatas, dapat dilihat perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan eksperimen mengalami peningkatan. Walaupun pada kelas kontrol tidak meningkat secara signifikan berbeda dengan kelas eksperimen.

3. Uji Normalitas

Berikut adalah hasil perhitungan uji normalitas data dengan menggunakan program SPSS pada tabel di bawah :

Tabel 4.8
Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statisti c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statisti c</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Pretest</i> Eksperimen	.149	16	.200*	.935	16	.293
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.258	16	.006	.883	16	.043
	<i>Pretest</i> Kontrol	.167	17	.200*	.962	17	.664
	<i>Posttest</i> Kontrol	.160	17	.200*	.920	17	.147

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Sumber: SPSS versi 21

Berdasarkan tabel diatas, untuk data kelas eksperimen dan kontrol baik *pretest* maupun *posttest* menunjukkan bahwa nilai *sig Kolmogrov Smirnov* maupun *Shapiro Walk* <0,05. Jadi, kesimpulan dari distribusi ini yaitu menyatakan data normal kecuali pada data *posttest* kelas eksperimen.

4. Uji Homogenitas Data

Berikut adalah hasil uji homogenitas kedua kelas sampel penelitian yang terdapat dalam tabel dibawah:

Tabel 4.9
Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar IPA	<i>Based on Mean</i>	8.869	1	31	.006
	<i>Based on Median</i>	6.179	1	31	.019
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	6.179	1	20.066	.022
	<i>Based on trimmed mean</i>	7.871	1	31	.009

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai sig *Based on Mean* $0,006 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *Posttest* Eksperimen dan *Posttest* Kontrol adalah tidak homogen.

5. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan adalah uji statistik *inferensif non parametrik* yaitu Uji *Mann Whitney U*, karena data tidak normal dan tidak homogen. Berikut adalah hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* pada kedua kelas sampel penelitian yang terdapat dalam tabel dibawah:

a. Menentukan perengkingan data

Tabel 4.10
Perengkingan data *Mann-Whitney U*

Media Video Animasi			Media Konvensional		
Peserta didik	Nilai	Rank	Peserta didik	Nilai	Rank
PD1	68	21	PD17	36	9
PD2	68	21	PD18	40	11
PD3	72	26	PD19	48	13,5
PD4	68	21	PD20	36	9
PD5	84	33	PD21	56	16
PD6	76	29,5	PD22	24	2
PD7	72	26	PD23	48	13,5
PD8	68	21	PD24	52	15
PD9	68	21	PD25	28	5,5
PD10	80	32	PD26	32	7
PD11	72	26	PD27	20	1
PD12	68	21	PD28	24	2
PD13	64	17	PD29	28	5
PD14	76	29,5	PD30	28	5
PD15	68	21	PD31	36	9
PD16	76	29,5	PD32	44	12
			PD33	76	29,5
$\sum R_1$		307	$\sum R_2$		158

b. Menentukan nilai U

$$\begin{aligned}
 U &= n_1.n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - \sum R_2 \text{ untuk } R_2 \text{ terkecil.} \\
 &= (16)(17) + \frac{17(17+1)}{2} - 158 \\
 &= 272 + 153 - 158 = 267
 \end{aligned}$$

c. Menentukan nilai rata-rata

$$\mu_u = \frac{1}{2} n_1.n_2 = \frac{1}{2} . 16.17 = 136$$

d. Menentukan nilai t

$$\sum T = \sum \frac{t^3-t}{12} = 2. \frac{2^3-2}{12} + 3. \frac{3^3-3}{12} + 1. \frac{7^3-7}{12} + 1. \frac{4^3-4}{12} = 1 + 6 + 28 + 5 = 40$$

e. Menentukan deviasi standar gabungan

$$\begin{aligned}
 \delta_U &= \sqrt{\left(\frac{n_1.n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)} \\
 &= \sqrt{\left(\frac{16.17}{33(33-1)}\right) \left(\frac{33^3 - 33}{12} - 40\right)} \\
 &= \sqrt{(0,2575)(2952)} = \sqrt{87.143,800} = 9,335
 \end{aligned}$$

f. Menentukan transformasi Z

$$z = \frac{U - \mu_U}{\delta_U} = \frac{267 - 136}{9,335} = 14,033$$

g. Menentukan Z_{tabel}

$$Z_{tabel} = Z_2^1 - \frac{\alpha}{2} = Z_2^1 - \frac{0,05}{2} = Z_2^1 - 0,025 = Z_{0,475} = 1,96$$

h. Kesimpulan

Berdasarkan data diatas, diperoleh nilai $Z_{hitung} = 14,03$ dan $Z_{tabel} = 1,96$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata

hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan video animasi dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

B. Pembahasan Penelitian

Hasil N-Gain menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, hasil belajar meningkat secara signifikan. Hal ini dikarenakan nilai *posttest* pada kelas eksperimen sangat meningkat dibandingkan nilai dari *pretest* sehingga nilai N-Gain masuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol, hasil belajar juga meningkat tetapi kurang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol yang rata-rata nilai hasil belajarnya tidak jauh berbeda.

Penggunaan media video animasi pembelajaran adalah salah satu faktor dari meningkatnya nilai N-Gain kelas Eksperimen. Hal tersebut terjadi karena dengan animasi pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Kurniawan *et al.*, 2018) yang mengatakan bahwa, kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya.

Peneliti juga menganalisis uji normalitas dan homogenitas data. Hasil dari Uji normalitas data menunjukkan data tidak berdistribusi normal karena nilai rata-rata yang diperoleh $\leq 0,05$. Hal ini dikarenakan jumlah peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berpasangan. Jumlah peserta didik kelas eksperimen yaitu 16 peserta didik, sedangkan pada kelas kontrol yaitu 17 peserta didik. Secara otomatis, skor maksimal yang diperoleh dari kedua kelas berbeda. Hal tersebut juga berdampak pada nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata pada data kedua kelas. Hal inilah yang membuat data tidak berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas data juga menunjukkan bahwa data tidak homogen. Hal ini juga sejalan dengan faktor yang mempengaruhi data tidak normal yaitu karena jumlah peserta didik kedua kelas tidak berpasangan. Sehingga mempengaruhi semua nilai yang didapatkan oleh peserta didik dari kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil Uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai $Z_{hitung} = 14,03$ dan $Z_{tabel} = 1,96$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan video animasi dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dikarenakan penggunaan media animasi dalam pembelajaran, membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori

konstruktivisme, dimana pembelajaran lebih efektif dan bermakna ketika peserta didik mampu berinteraksi dengan masalah atau konsep. Saifullah, Nur Khalid dkk pada tahun 2023 dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa, penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kelas IV di SDN 35 Pontianak Selatan dengan nilai 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dengan melalui tahap pengolahan data tentang pengaruh media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar dapat disimpulkan melalui analisa sebagai berikut: Media Video Animasi berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U*, diperoleh nilai $Z_{hitung} = 14,03$ dan $Z_{tabel} = 1,96$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap rata-rata hasil belajar peserta didik antara pembelajaran menggunakan video animasi dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V UPT SPF SDN Lariang Bangi 1 Kota Makassar.

B. Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dari berbagai pihak sebagai sebuah masukan yang bermanfaat. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Bagi sekolah, yang hendaknya mengupayakan dalam pemberian fasilitas yang lebih baik lagi sebagai penunjang proses belajar mengajar dan menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang nyaman demi meningkatkan minat peserta didik terkhusus pada mata pelajaran IPAS.
2. Bagi guru, terkhusus bagi guru IPAS atau guru kelas itu sendiri hendaknya dalam proses belajar IPAS terlebih dahulu merancang media pembelajaran, seperti media video animasi yang dapat dijadikan sebagai alternatif agar peserta didik semakin rajin dan aktif dalam belajar.
3. Bagi peserta didik, hendaknya selalu memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pelajaran dengan teliti dan seksama, sehingga dapat menunjang ketercapaian hasil belajar yang lebih baik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan dapat mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien,R., Umamah,N., Sumarno,S., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *J. Edukasi*, (Online), 5, 19. (<https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>, Diakses 18 Januari 2023).
- Alwi, S., 2017. Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran 8.
- Antika,H., Priyanto, W., Purnamasari, I., 2019. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Sandisko dengan Model Somatic Auditory Visualization Intellectually terhadap Hasil Belajar Tema Kebersamaan Kelas 2. *Mimb. Ilmu*, (Online), 24, 247. (<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21288>, Diakses 04 Februari 2023).
- Aulannisa, A., 2021. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Diyana, T.N., Supriana, E., Kusairi, S., 2020. Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *J. Inov. Teknol. Pendidik*, (Online), 6, 171–182. (<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>, Diakses 04 Februari 2023).
- Hanif, M., 2020. The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *Int. J. Instr*, (Online), 13, 247–266. (<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>, Diakses 20 Januari 2023).
- Istighfarani, D., 2015. Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui MODEL Mind Mapping menggunakan Media Jarum Perjuangan di kelas V SD Negeri 1 Sokawera.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., Husna, A., 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS tentang sifat dan perubahan wujud benda Kelas V SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP J. Inov. Dan Teknol. Pembelajaran Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, (Online), 4, 119–125. (<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>, Diakses 04 Februari 2023).

- Lusidawaty, V., Fitria, Y., Miaz, Y., Zikri, A., 2020. Pembelajaran IPAS dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar. *J. Basicedu*, (Online), 4,168–174. (<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>, Diakses 04 Februari 2023).
- Maria, U., Rusilowati, A., Hardyanto, W., 2019. Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children.
- Novita, L., Novianty, A., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE J. Teach. Elem. Educ*, (Online), 3, 46. (<https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>, Diakses 04 Februari 2023).
- Novita, L., Sukmanasa, E., Pratama, M.Y., 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indones. J. Prim. Educ*, (Online), 3, 64–72. (<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>, Diakses 18 Januari 2023).
- Ntobuo, N.E., Arbie, A., Amali, L.N., 2018. The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *J. Pendidik. IPAS Indones*, (Online), 7, 246–251. (<https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>, Diakses 04 Februari 2023).
- Nurrita, T., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT J. Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syariah Dan Tarb*, (Online), 3, 171. (<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>, Diakses 04 Februari 2023).
- Pane, A., Dasopang, M.D., 2017. Belajar dan Pembelajaran 03.
- Prasetyo, G.E., 2017. program Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Prasetyo, G.E., Sudrajat, A., Napitupulu, E.E., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 050660 KWALA BINGAI 8.

- Puspitarini, Y.D., Hanif, M., Educational Technology Program, Universitas Sebelas Maret, Indonesia, muhammadhanif@student.uns.ac.id, 2019. Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatol. J. Educ.*, (Online), 4, 53–60. (<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>, Diakses 20 Januari 2023).
- Rachmawati, A., Erwin, E., 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *J. Basicedu*, (Online), 6, 7637–7643. (<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>, Diakses 20 Mei 2023).
- Sajidah, A.S., 2020. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Tafonao, T., 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *J. Komun. Pendidik*, (Online), 2, 103. (<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>, Diakses 04 Februari 2023).
- Yusuf, S.F., Zuliani, R., 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SD NEGERI LARANGAN 09. *J. Pendidik. Dasar*, (Online), 6.
- Zulherman, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G.B., Supriansyah, S., 2021. Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *J. Pendidik. Sains Indones*, (Online), 9, 1–10. (<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>, Diakses 09 Februari 2023).



LAMPIRAN

BOSOWA



UNIVERSITAS BOSOWA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231

Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568

<http://www.universitاسbosowa.ac.id>

Nomor : A.417/FKIP/Unibos/VI/2023

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Kepala Sekolah UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1 Kota Makassar
di –
Makassar

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Nur Afni Rahmatullah
NIM : 4519103063
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

"Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Lariang Bangi 1 Kota Makassar"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.

Makassar, 05 Juli 2023

Dekan,

Dr. Asdar S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0922097001

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN



UPT. SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SD NEGERI LARIANG BANGI I

Alamat : Jln. Gunung Latimojong No. 73, Kec. Makassar, Kota Makassar, Email : sdnlariangbangi@gmail.com

NPSN : 40307268

NSS :101196005181

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 421.2/283/UPT.SPF-LB.I/MKS/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Drs. Sudirman, M.Pd**
NIP : 19650216 198411 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IV b
Jabatan : Kepala UPT SPF SDN Lariangbangi I

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Nur Afni Rahmatullah**
Nim : 4519103063
Asal Perguruan Tinggi : Universitas Bosowa
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Telah melaksanakan penelitian di Kelas V/b dan V/d UPT SPF SDN Lariangbangi I Sejak *Tanggal 17 Juli 2023 sampai tanggal 21 Juli 2023* dalam rangka penyelesaian Studi Program SI, dengan Judul Penelitian *“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta didik Kelas V di UPT SPF SDN. Lariang bangi I Kota Makassar”*.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 22 Juli 2023

Kepala ,

UPT SPF SDN Lariang bangi I



Drs. Sudirman, M.Pd

Kat. Pembina Tk.I

NIP. 19650216 198411 1 001

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023

IPAS SD KELAS 5

* Kelas Eksperimen

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nur Afni Rahmatullah
Instansi	: UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: A / 5
BAB	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi materi Cahaya dan sifatnya dalam kehidupan sehari-hari.2. Menjelaskan mengenai manfaat Cahaya dan menyadari pentingnya menjaga kesehatan penglihatan dalam kehidupan sehari-hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia,2. Berkebhinekaan Global,3. Bergotong Royong,4. Mandiri,5. Bernalar Kritis, dan6. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none">1. Sumber Belajar: Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas v Penulis: Amalia Fitri Ghaniem, dkk. ISBN: 978-602-244-681-1 (jil.5).	

2. Materi Pembelajaran:

✚ Topik A : Cahaya dan Sifatnya

a. Pertemuan 1

- Pengertian Cahaya.
- Sumber Cahaya.
- Sifat- sifat Cahaya .

b. Pertemuan 2

- Lanjutan materi Sifat- sifat Cahaya.
- Jenis – jenis Cermin.

✚ Topik B : Melihat Karena Cahaya

c. Pertemuan 3

- Bagian mata dan Fungsinya.
- Bagian mata yang terlihat dan fungsinya.

d. Pertemuan 4

- Bagian dalam mata dan Fungsinya.
- Gangguan Penglihatan pada Manusia.

3. Media Pembelajaran: Video Animasi

4. Model Pembelajaran: *Direct Instruction*

5. Metode Pembelajaran: Tanya Jawab

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 16 Peserta Didik

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

❖ Tujuan Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Pengertian Cahaya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sumber Cahaya.
3. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sifat- sifat Cahaya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A Pertemuan 2**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sifat- sifat Cahaya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Jenis- jenis Cermin.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B Pertemuan 3**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian Mata dan Fungsinya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian Mata yang terlihat dan Fungsinya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B Pertemuan 4**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian dalam Mata dan Fungsinya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Gangguan Penglihatan pada Manusia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Pengertian Cahaya, Sumber Cahaya dan Sifat- sifat Cahaya.

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 2

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai tentang Sifat- sifat Cahaya dan Jenis- jenis Cermin.

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 3

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Bagian Mata dan Fungsinya dan tentang Bagian Mata yang terlihat dan Fungsinya.

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 4

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Bagian dalam Mata dan Fungsinya. tentang Gangguan Penglihatan pada Manusia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

1. Apa itu Cahaya?

2. Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 2

1. Ada yang masih ingat apa pengertian cahaya?
2. Apa saja Sumber Cahaya?
3. Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 3

1. Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?
2. Apa saja Jenis – jenis Cermin?

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 4

1. Apa Saja Bagian Mata dan Fungsinya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

↳ Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum kegiatan belajar dimulai. (Religius)
3. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran.
4. Guru menanyakan kehadiran peserta didik.
5. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari.
6. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari.
 - o Pertemuan 1 : Apa itu Cahaya?
 - o Pertemuan 1 : Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?
 - o Pertemuan 2 : Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?
 - o Pertemuan 3 : Apa saja Jenis – jenis Cermin?
 - o Pertemuan 4 : Apa Saja Bagian Mata dan Fungsinya?

↳ Kegiatan Inti

➤ Pertemuan 1

1. Guru menampilkan media video animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan materi “Cahaya dan Sifatnya”.

2. Guru mengawasi peserta didik pada saat menonton media video animasi pembelajaran mengenai “Cahaya dan Sifatnya”.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Cahaya dan Sifatnya”.

➤ Pertemuan 2

1. Guru menampilkan media video animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan lanjutan materi “Cahaya dan Sifatnya”.
2. Guru mengawasi peserta didik pada saat menonton media video animasi pembelajaran mengenai “Cahaya dan Sifatnya”.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai lanjutan materi “Cahaya dan Sifatnya”.

➤ Pertemuan 3

1. Guru menampilkan media video animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan materi “Bagian Mata dan Fungsinya”.
2. Guru mengawasi peserta didik pada saat menonton media video animasi pembelajaran mengenai “Bagian Mata dan Fungsinya”.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Bagian Mata dan Fungsinya”.

➤ Pertemuan 4

1. Guru menampilkan media video animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan materi “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.
2. Guru mengawasi peserta didik pada saat menonton media video animasi pembelajaran mengenai “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.

✚ **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

2. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pelajaran hari ini.
4. Peserta didik merapihkan kembali ruang kelas.
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh peserta didik. **(Religius)**

E. ASESSMEN (PENILAIAN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

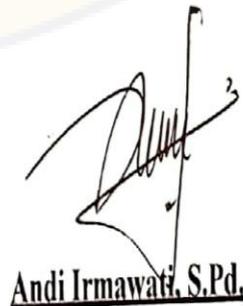
Mengetahui,
Kepala Sekolah



Drs. Sudirman, M.Pd.

NIP : 196502161984111001

Makassar, 21 Juli 2023
Guru Kelas 5



Andi Irmawati, S.Pd.

NIP :

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023

IPAS SD KELAS 5

* Kelas Kontrol

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nur Afni Rahmatullah
Instansi	: UPT SPF SDN LARIANG BANGI 1
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: A / 5
BAB	: 1
Alokasi Waktu	: 4 x Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none">1. Mengidentifikasi materi Cahaya dan sifatnya dalam kehidupan sehari- hari.2. Menjelaskan mengenai manfaat Cahaya dan menyadari pentingnya menjaga kesehatan penglihatan dalam kehidupan sehari- hari.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia,2. Berkebhinekaan Global,3. Bergotong Royong,4. Mandiri,5. Bernalar Kritis, dan6. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none">1. Sumber Belajar: Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas v Penulis: Amalia Fitri Ghaniem, dkk. ISBN: 978-602-244-681-1 (jil.5).	

2. Materi Pembelajaran:

✚ Topik A : Cahaya dan Sifatnya

a. Pertemuan 1

- Pengertian Cahaya.
- Sumber Cahaya.
- Sifat- sifat Cahaya .

b. Pertemuan 2

- Lanjutan materi Sifat- sifat Cahaya.
- Jenis – jenis Cermin.

✚ Topik B : Melihat Karena Cahaya

c. Pertemuan 3

- Bagian mata dan Fungsinya.
- Bagian mata yang terlihat dan fungsinya.

d. Pertemuan 4

- Bagian dalam mata dan Fungsinya.
- Gangguan Penglihatan pada Manusia.

3. Media Pembelajaran: Buku Teks Bacaan

4. Model Pembelajaran: *Direct Instruction*

5. Metode Pembelajaran: Ceramah, Tanya Jawab

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 17 Peserta Didik.

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

❖ Tujuan Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Pengertian Cahaya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sumber Cahaya.
3. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sifat- sifat Cahaya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik A Pertemuan 2**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Sifat- sifat Cahaya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Jenis- jenis Cermin.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B Pertemuan 3**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian Mata dan Fungsinya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian Mata yang terlihat dan Fungsinya.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik B Pertemuan 4**

1. Peserta didik dapat mengetahui tentang Bagian dalam Mata dan Fungsinya.
2. Peserta didik dapat mengetahui tentang Gangguan Penglihatan pada Manusia.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Pengertian Cahaya, Sumber Cahaya dan Sifat- sifat Cahaya.

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 2

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai tentang Sifat- sifat Cahaya dan Jenis- jenis Cermin.

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 3

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Bagian Mata dan Fungsinya dan tentang Bagian Mata yang terlihat dan Fungsinya.

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 4

- Meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi tentang Bagian dalam Mata dan Fungsinya. tentang Gangguan Penglihatan pada Manusia.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 1

1. Apa itu Cahaya?

2. Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?

Materi Pembelajaran Topik A Pertemuan 2

1. Ada yang masih ingat apa pengertian cahaya?
2. Apa saja Sumber Cahaya?
3. Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 3

1. Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?
2. Apa saja Jenis – jenis Cermin?

Materi Pembelajaran Topik B Pertemuan 4

1. Apa Saja Bagian Mata dan Fungsinya?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

↳ Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum kegiatan belajar dimulai. (Religius)
3. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran.
4. Guru menanyakan kehadiran peserta didik.
5. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari.
6. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari.
 - o Pertemuan 1 : Apa itu Cahaya?
 - o Pertemuan 1 : Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?
 - o Pertemuan 2 : Apa saja Sifat- sifat Cahaya yang telah dipelajari?
 - o Pertemuan 3 : Apa saja Jenis – jenis Cermin?
 - o Pertemuan 4 : Apa Saja Bagian Mata dan Fungsinya?

↳ Kegiatan Inti

➤ Pertemuan 1

1. Guru mengarahkan peserta didik membaca bacaan mengenai materi “Cahaya dan Sifatnya”.

2. Guru mengawasi peserta didik pada saat membaca buku teks bacaan mengenai “Cahaya dan Sifatnya”.

3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Cahaya dan Sifatnya”.

➤ Pertemuan 2

1. Guru mengarahkan peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai lanjutan materi “Cahaya dan Sifatnya”.

2. Guru mengawasi peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai “Cahaya dan Sifatnya”.

3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai lanjutan materi “Cahaya dan Sifatnya”.

➤ Pertemuan 3

1. Guru mengarahkan peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai materi “Bagian Mata dan Fungsinya”.

2. Guru mengawasi peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai “Bagian Mata dan Fungsinya”.

3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Bagian Mata dan Fungsinya”.

➤ Pertemuan 4

1. Guru mengarahkan peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai materi “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.

2. Guru mengawasi peserta didik membaca buku teks bacaan mengenai mengenai “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.

3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi “Bagian dalam Mata dan Fungsinya”.

📌 **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.

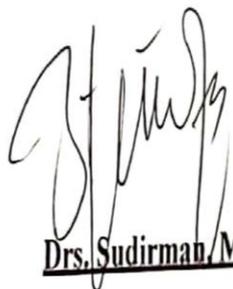
2. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pelajaran hari ini.
4. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas.
5. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh peserta didik. (**Religius**)

E. ASESSMEN (PENILAIAN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Makassar, 21 Juli 2023
Guru Kelas 5


Drs. Sudirman, M.Pd.

NIP : 196502161984111001



Dewiyuliani, S.Pd.

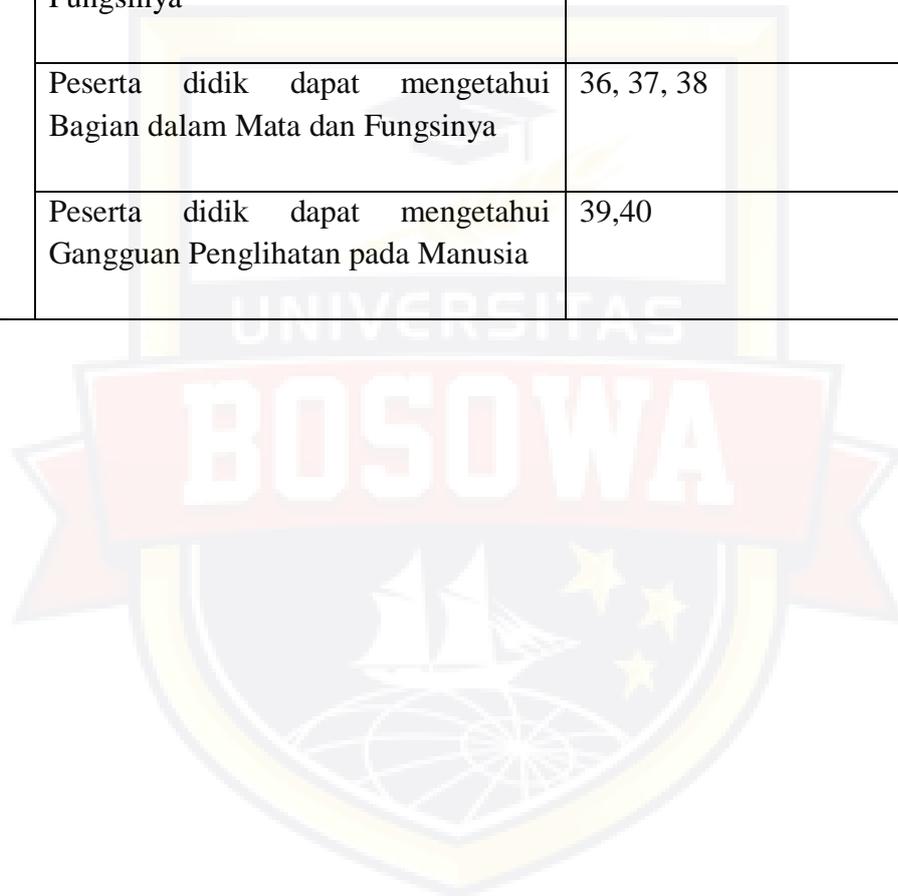
NIP : 198505252019032008

**FORMAT KIS-KISI SOAL IPAS KELAS 5
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Kelas/Semester : V / 1
 Bab : 1 (Melihat Karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi)
 Waktu : 35 menit
 Bentuk soal : Pilihan ganda 40 nomor

NO.	Indikator Soal	No. Item soal
1.	Peserta didik dapat mengetahui pengertian Cahaya	1, 2, 3
2.	Peserta didik dapat mengetahui Sumber Cahaya.	4, 5, 6, 7
3.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat-sifat cahaya	8, 9, 10
4.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat Cahaya Merambat Lurus	11, 12, 13
5.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat Cahaya dapat Dipantulkan	14, 15
6.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat Cahaya bisa Menembus Benda Bening	16, 17, 18, 19
7.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat Cahaya bisa Dibiaskan	20, 21, 22
8.	Peserta didik dapat mengetahui Sifat Cahaya dapat Diuraikan	23, 24
9.	Peserta didik dapat mengetahui Jenis-jenis Cermin	25,26

Peserta didik dapat mengetahui materi Cermin Cembung	27, 28, 29
Peserta didik dapat mengetahui materi Cermin Cekung	30, 31, 32
Peserta didik dapat mengetahui Bagian Mata yang Terlihat dan Fungsinya	33, 34, 35
Peserta didik dapat mengetahui Bagian dalam Mata dan Fungsinya	36, 37, 38
Peserta didik dapat mengetahui Gangguan Penglihatan pada Manusia	39,40



Soal Pretest dan Posttest

Nama :

Kelas :

Hari/ Tanggal :

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Gelombang Elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh cahaya mata adalah pengertian dari....

- a. Matahari
- b. Bulan
- c. Cahaya
- d. Bintang

2. Sumber energi cahaya terbesar di bumi adalah....

- a. Matahari
- b. Api
- c. Kincir Angin
- d. Air

3. Di bawah ini yang merupakan sumber cahaya, kecuali....

- a. Air
- b. Lampu
- c. Api
- d. Senter

4. Di bawah ini yang merupakan Sifat- sifat Cahaya adalah....

- a. Cahaya dapat dipantulkan
- b. Cahaya merambat lurus
- c. Cahaya bisa dibiaskan
- d. Semua Jawaban Benar

5. Cahaya yang masuk melalui celah-celah kecil pada ruangan yang tertutup dinding disebut....

- a. Cahaya dapat dibiaskan
- b. Cahaya dapat diuraikan
- c. Cahaya merambat lurus
- d. Cahaya bisa dipantulkan

6. Di bawah ini yang merupakan contoh dari cahaya merambat lurus adalah....

- a. Cahaya dapat menembus gelas kaca yang bening

- b. Pensil yang diletakkan dalam gelas bening yang berisi air akan terlihat seperti patah
- c. Cahaya yang menembus prisma akan dibiaskan dan terurai menjadi warna-warna pelangi
- d. Cahaya senter yang disorotkan ke depan akan merambat lurus sesuai dengan arah yang dituju
7. Cahaya akan mengalami pemantulan teratur ketika mengenai permukaan yang....
- a. Datar
b. Licin
c. Datar dan licin
d. Halus
8. Di bawah ini yang merupakan contoh cahaya dapat dipantulkan adalah....
- a. Cahaya yang menembus prisma akan dibiaskan dan terurai menjadi warna-warna pelangi
- b. Seseorang dapat melihat pantulan dirinya sendiri ketika bercermin di depan cermin
- c. Cahaya senter yang disorotkan ke depan akan merambat lurus sesuai dengan arah yang dituju
- d. Cahaya dapat menembus gelas kaca yang bening
9. Di bawah ini yang merupakan contoh cahaya dapat menembus benda bening adalah....
- a. Cahaya yang menembus prisma akan dibiaskan dan terurai menjadi warna-warna pelangi
- b. Seseorang dapat melihat pantulan dirinya sendiri ketika bercermin di depan cermin
- c. Cahaya senter yang disorotkan ke depan akan merambat lurus sesuai dengan arah yang dituju
- d. Cahaya dapat menembus gelas kaca yang bening
10. Di bawah ini yang merupakan contoh benda bening yang dapat ditembus cahaya, kecuali...
- a. Buku
b. Botol Bening
c. Gelas bening
d. Kaca

11. Arti lain dari kata “Dibiaskan” adalah....
- a. Diluruskan
 - b. Dilipat
 - c. Dibelokkan
 - d. Diputar
12. Kolam yang tampak dangkal karena airnya yang jernih, padahal kolam tersebut bisa saja memiliki kedalaman yang cukup merupakan contoh sifat cahaya....
- a. Cahaya merambat lurus
 - b. Cahaya dapat dibiaskan
 - c. Cahaya dapat diuraikan
 - d. Cahaya bisa dipantulkan
13. Di bawah ini yang merupakan contoh dari cahaya dapat diuraikan adalah....
- a. Cahaya dapat menembus gelas kaca yang bening
 - b. Pensil yang diletakkan dalam gelas bening yang berisi air akan terlihat seperti patah
 - c. Cahaya yang menembus prisma akan dibiaskan dan terurai menjadi warna-warna pelangi
 - d. Cahaya senter yang disorotkan ke depan akan merambat lurus sesuai dengan arah yang dituju
14. Di bawah ini yang merupakan jenis - jenis cermin adalah....
- a. Cermin Datar
 - b. Cermin Cembung
 - c. Cermin Cekung
 - d. Semua Jawaban Benar
15. Cermin yang ukuran pantulannya sama persis dengan dengan diri kita ketika bercermin disebut....
- a. Cermin Cekung
 - b. Cermin Datar
 - c. Cermin Cembung
 - d. Cermin Cakung
- 16.. Cermin yang pantulannya lebih kecil dan jauh adalah....
- a. Cermin Cekung
 - b. Cermin Datar
 - c. Cermin Cembung
 - d. Cermin Cakung
17. Kaca Spion pada transportasi merupakan contoh cermin....
- a. Cembung
 - b. Datar
 - c. Cekung
 - d. Cakung

18. Cermin Cekung adalah cermin yang pantulannya....
- a. Sama persis
 - b. Lebih besar
 - c. Lebih kecil
 - d. Lebih dekat
19. Di bawah ini yang merupakan contoh cermin cekung, kecuali...
- a. Reflektor Lampu Mobil
 - b. Sisi Samping Gelas
 - c. Permukaan Panci Luminium
 - d. Permukaan Sendok
20. Di bawah ini yang merupakan contoh bagian mata yang terlihat adalah....
- a. Alis
 - b. Lensa
 - c. Kornea
 - d. Retina
21. Bagian mata yang berfungsi untuk melindungi mata kita dari air atau keringat agar tidak masuk ke dalam mata adalah...
- a. Bulu mata
 - b. Iris
 - c. Lipatan Mata
 - d. Alis
22. Di bawah ini yang merupakan contoh bagian dalam mata adalah....
- a. Saraf Mata
 - b. Bulu mata
 - c. Lipatan Mata
 - d. Selaput Putih
23. Bagian dalam mata yang berfungsi sebagai tempat masuknya cahaya ke dalam mata disebut...
- a. Saraf Mata
 - b. Lensa
 - c. Retina
 - d. Kornea
24. Gangguan penglihatan dapat disebabkan oleh...
- a. Bawaan dari lahir
 - b. Semua jawaban benar
 - c. Kebiasaan yang buruk
 - d. Faktor Usia
25. Di bawah ini yang merupakan jenis gangguan penglihatan pada manusia, kecuali....
- a. Rabun jauh
 - b. Rabun dekat
 - c. Kurap
 - d. Mata Silindris

HASIL UJI VALIDITAS DATA

Nomor soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	.378*	.040	Valid
2.	.063	.742	Tidak Valid
3.	.400*	.028	Valid
4.	.391*	.033	Valid
5.	.177	.348	Tidak Valid
6.	.456*	.011	Valid
7.	.396*	.030	Valid
8.	.625**	.000	Valid
9.	.547**	.002	Valid
10.	.347	.060	Valid
11.	.365*	.047	Valid
12.	.386*	.035	Valid
13.	.268	.152	Valid
14.	.486**	.006	Valid
15.	.427*	.019	Valid
16.	.131	.492	Tidak Valid
17.	.417*	.022	Valid
18.	.526**	.003	Valid
19.	.489**	.006	Valid
20.	.392*	.032	Valid
21.	.111	.560	Tidak Valid
22.	.423*	.020	Valid
23.	.386*	.035	Valid
24.	.344	.062	Valid
25.	.595**	.001	Valid
26.	.378*	.040	Valid
27.	.394*	.031	Valid
28.	.418*	.021	Valid
29.	.429*	.018	Valid
30.	.427*	.019	Valid
31.	.061	.747	Tidak Valid
32.	.407*	.026	Valid
33.	.429*	.018	Valid
34.	-.086*	.651	Tidak Valid
35.	.383*	.037	Valid
36.	.582**	.001	Valid
37.	-.250	.182	Tidak Valid
38.	.567**	.001	Valid
39.	.444*	.014	Valid
40.	.442*	.015	Valid

HASIL UJI TINGKAT KESUKARAN SOAL

Nomor soal	Mean	Keterangan
1.	0,63	Sedang
2.	0,67	Sedang
3.	0,73	Mudah
4.	0,87	Mudah
5.	0,67	Sedang
6.	0,73	Mudah
7.	0,83	Mudah
8.	0,43	Sedang
9.	0,30	Sukar
10.	0,37	Sedang
11.	0,47	Sedang
12.	0,67	Sedang
13.	0,57	Sedang
14.	0,57	Sedang
15.	0,57	Sedang
16.	0,60	Sedang
17.	0,57	Sedang
18.	0,43	Sedang
19.	0,73	Mudah
20.	0,60	Sedang
21.	0,20	Sukar
22.	0,50	Sedang
23.	0,33	Sedang
24.	0,20	Sukar
25.	0,67	Sedang
26.	0,63	Sedang
27.	0,53	Sedang
28.	0,37	Sedang
29.	0,37	Sedang
30.	0,43	Sedang
31.	0,20	Sukar
32.	0,67	Sedang
33.	0,63	Sedang
34.	0,20	Sukar
35.	0,17	Sukar
36.	0,47	Sedang
37.	0,33	Sedang
38.	0,17	Sukar
39.	0,53	Sedang
40.	0,40	Sedang

HASIL UJI DAYA PEMBEDA SOAL

Nomor soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	.378*	.040	Cukup
2.	.063	.742	Rendah
3.	.400*	.028	Cukup
4.	.391*	.033	Cukup
5.	.177	.348	Rendah
6.	.456*	.011	Baik
7.	.396*	.030	Cukup
8.	.625**	.000	Baik
9.	.547**	.002	Baik
10.	.347	.060	Cukup
11.	.365*	.047	Cukup
12.	.386*	.035	Cukup
13.	.268	.152	Cukup
14.	.486**	.006	Baik
15.	.427*	.019	Baik
16.	.131*	.492	Rendah
17.	.417*	.022	Baik
18.	.526**	.003	Baik
19.	.489**	.006	Baik
20.	.392*	.032	Cukup
21.	.111	.560	Rendah
22.	.423*	.020	Baik
23.	.386*	.035	Cukup
24.	.344	.062	Cukup
25.	.595**	.001	Baik
26.	.378*	.040	Cukup
27.	.394*	.031	Cukup
28.	.418*	.021	Baik
29.	.429*	.018	Baik
30.	.427*	.019	Baik
31.	.061	.747	Rendah
32.	.407*	.026	Cukup
33.	.429*	.018	Baik
34.	-.086*	.651	Rendah
35.	.383*	.037	Cukup
36.	.582**	.001	Baik
37.	-.250	.182	Rendah
38.	.567**	.001	Baik
39.	.444*	.014	Baik
40.	.442*	.015	Baik

HASIL UJI NORMALITAS DATA

Case Processing Summary

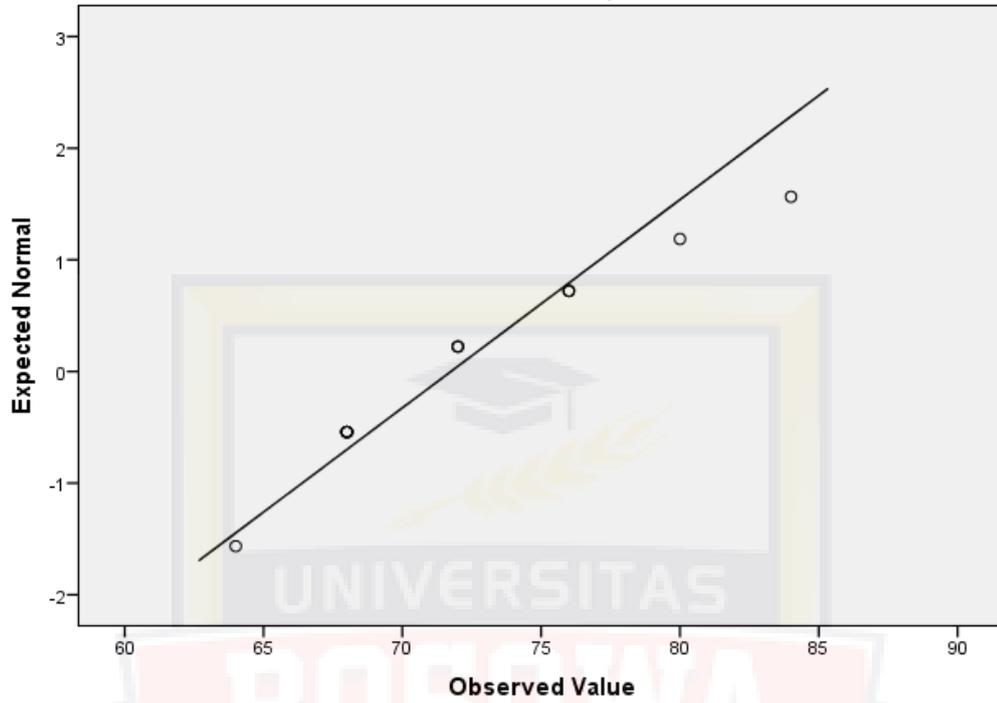
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil	Pretest Eksperimen	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
	Posttest Eksperimen	16	100.0%	0	0.0%	16	100.0%
	Pretest Kontrol	17	100.0%	0	0.0%	17	100.0%
	Posttest Kontrol	17	100.0%	0	0.0%	17	100.0%

Descriptives

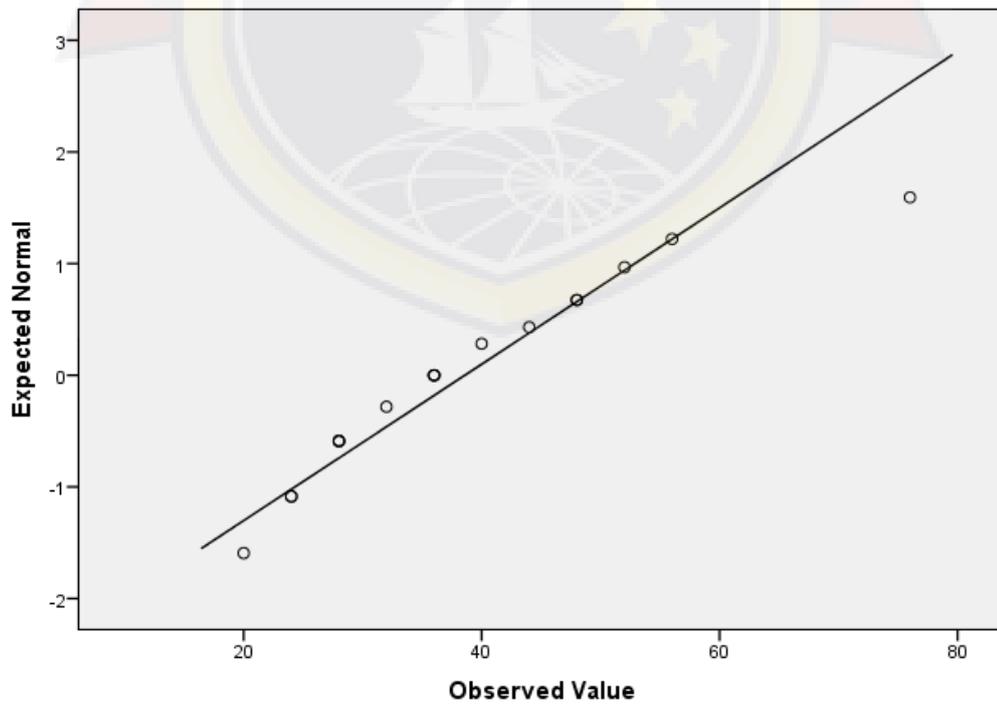
	Kelas	Statistic	Std. Error	
Hasil	Mean	31.75	2.516	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	26.39	
		Upper Bound	37.11	
	5% Trimmed Mean	31.28		
	Median	32.00		
	Variance	101.267		
	Pretest Eksperimen	Std. Deviation	10.063	
		Minimum	16	
		Maximum	56	
		Range	40	
		Interquartile Range	11	
		Skewness	.425	.564
		Kurtosis	1.174	1.091
	Posttest Eksperimen	Mean	71.75	1.340
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	68.89
			Upper Bound	74.61
5% Trimmed Mean		71.50		
Median		70.00		
Variance		28.733		
Std. Deviation		5.360		
		Minimum	64	
	Maximum	84		
	Range	20		

	Interquartile Range		8	
	Skewness		.888	.564
	Kurtosis		.288	1.091
	Mean		31.53	2.246
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	26.77	
	Mean	Upper Bound	36.29	
	5% Trimmed Mean		31.48	
	Median		32.00	
Pretest	Variance		85.765	
Kontrol	Std. Deviation		9.261	
	Minimum		16	
	Maximum		48	
	Range		32	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		-.181	.550
	Kurtosis		-.564	1.063
	Mean		38.59	3.463
	95% Confidence Interval for	Lower Bound	31.25	
	Mean	Upper Bound	45.93	
	5% Trimmed Mean		37.54	
	Median		36.00	
Posttest	Variance		203.882	
Kontrol	Std. Deviation		14.279	
	Minimum		20	
	Maximum		76	
	Range		56	
	Interquartile Range		20	
	Skewness		1.103	.550
	Kurtosis		1.490	1.063

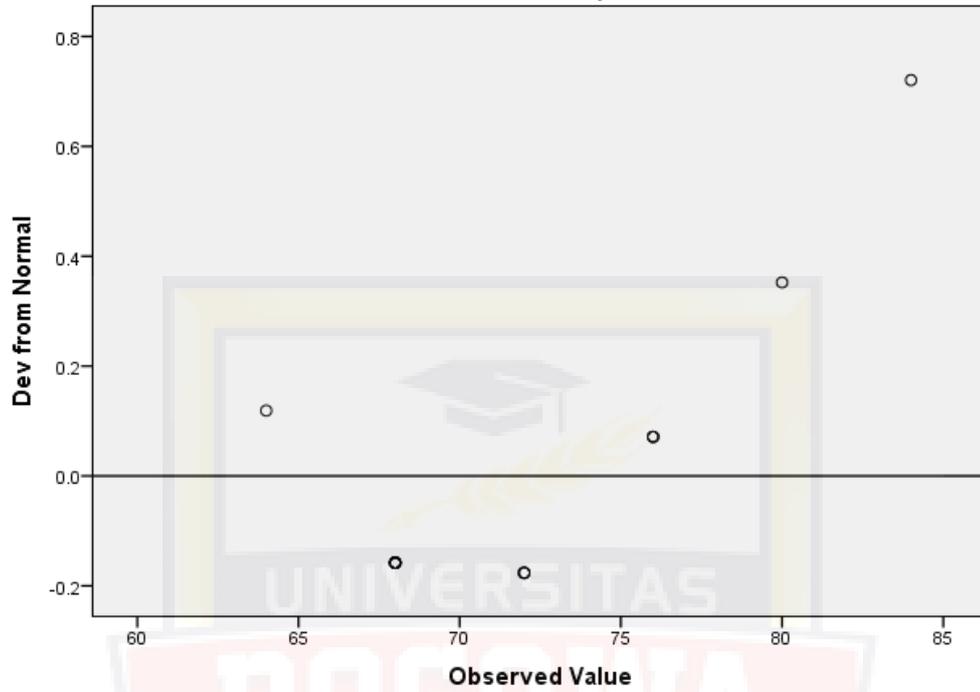
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar
for Kelas= Posttest Kelas Eksperimen



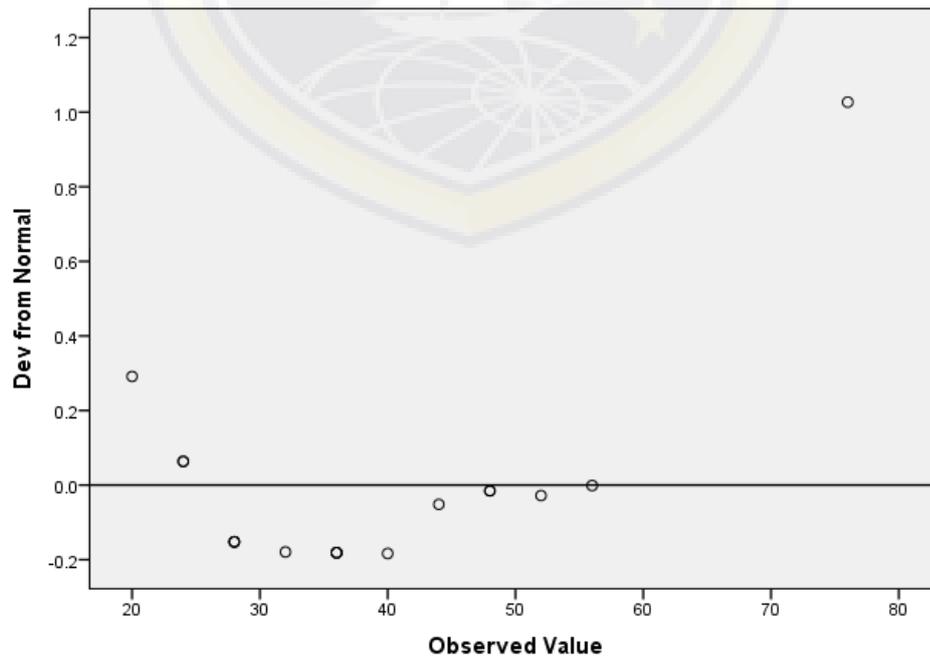
Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar
for Kelas= Posttest Kelas Kontrol

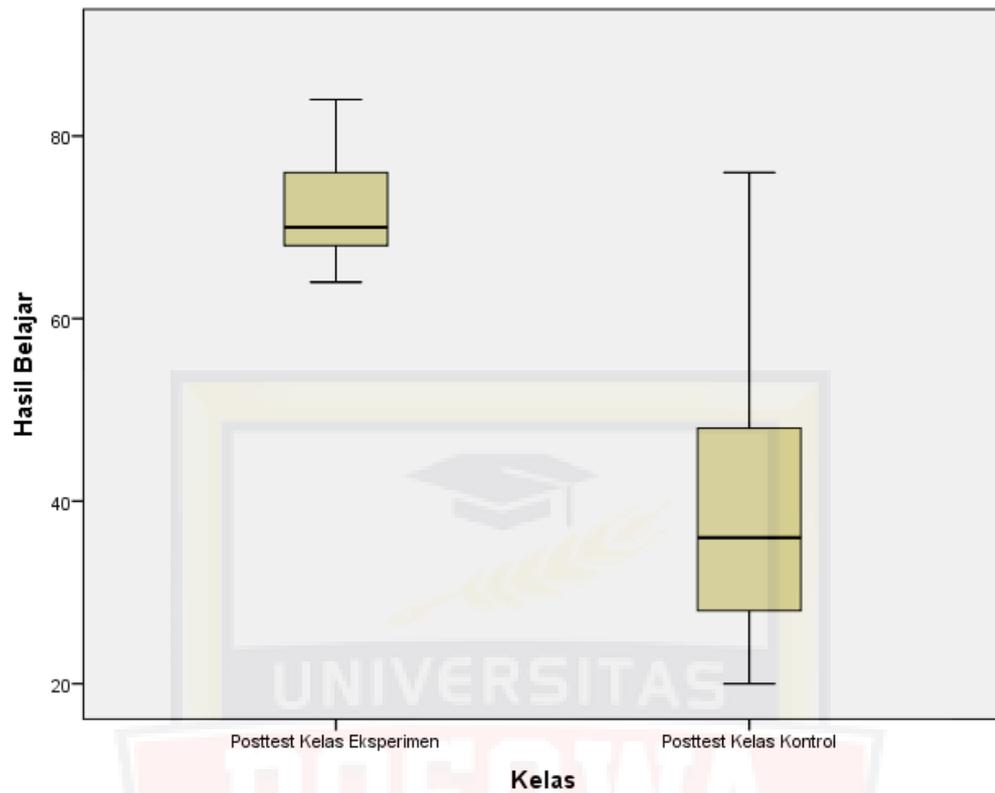


Detrended Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar
for Kelas= Posttest Kelas Eksperimen



Detrended Normal Q-Q Plot of Hasil Belajar
for Kelas= Posttest Kelas Kontrol





LEMBAR OBSERVASI GURU

(Kelas Eksperimen)

Nama : Nur Afni Rahmatullah

Hari/ Tanggal : Senin / 17 Juli 2023

Pertemuan : 1

Petunjuk : Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas guru yang telah dilakukan.

NO.	Kegiatan	Keterlaksanaan		Keterangan
		YA	TIDAK	
I.	Pendahuluan			
	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.	✓		Guru mengawali Pembelajaran dengan Salam
	2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum kegiatan belajar dimulai. (Religius)	✓		Guru meminta Ketua kelas untuk meminta memimpin doa sebelum Pembelajaran
	3. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran.	✓		Guru mempersiapkan Peserta didik sebelum Pembelajaran
	4. Guru menanyakan kehadiran peserta didik.	✓		Guru menanyakan kehadiran melalui absen
	5. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari.	✓		Guru menginformasikan materi pembelajaran hari ini.

	6. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari.	✓		Guru memberikan apersepsi mengenai Pelajaran hari ini
	a. Apa itu Cahaya?	✓		
	b. Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?	✓		
II.	Inti			
	7. Guru menampilkan media video animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Guru menampilkan video animasi sebagai media Pembelajaran
	8. Guru mengawasi peserta didik pada saat menonton media video animasi pembelajaran mengenai "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Guru memperhatikan Peserta didik saat Pemutaran Video
	9. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Peserta didik melakukan tanya jawab melaku terkait materi yang dipelajari
III.	Penutup			
	10. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		Bersama - sama membuat kesimpulan

11. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓		Setelah pembelajaran Guru menanyakan Perasaan Peserta didik
12. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pelajaran hari ini.	✓		Guru mengingatkan agar peserta didik mempelajari pelajaran hari ini di rumah
13. Guru mengarahkan Peserta didik untuk merapikan kembali ruang kelas.	✓		Merapikan kelas Selesai
14. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh peserta didik. (Religius)	✓		Membaca doa Setelah pembelajaran Selesai.

Mengetahui,
Makassar, 17 Juli 2023



Sarmita Amalia

LEMBAR OBSERVASI GURU

(Kelas Kontrol)

Nama : Nur Afni Rahmatullah

Hari/ Tanggal : Senin | 17 Juli 2023

Pertemuan : 1

Petunjuk : Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas guru yang telah dilakukan.

NO.	Kegiatan	Keterlaksanaan		Keterangan
		YA	TIDAK	
I.	Pendahuluan			
	1. Guru memberikan salam kepada peserta didik.	✓		Guru mengawali pembelajaran dengan salam.
	2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum kegiatan belajar dimulai. (Religius)	✓		Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum pembelajaran.
	3. Guru mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pelajaran.	✓		Guru mempersiapkan peserta didik sebelum pembelajaran.
	4. Guru menanyakan kehadiran peserta didik.	✓		Guru menanyakan kehadiran melalui absen.
	5. Guru menginformasikan pembelajaran yang akan dipelajari.	✓		Guru menginformasikan materi pembelajaran hari ini.

	6. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan dipelajari.	✓		Guru membantam apersepsi mengenai Pelajaran hari ini
	a. Apa itu Cahaya?	✓		
	b. Selain Matahari, apa sumber cahaya yang lain?	✓		
II.	Inti			
	7. Guru mengarahkan peserta didik membaca bacaan mengenai materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Guru mengarahkan peserta didik membaca materi pada buku Pelajaran.
	8. Guru mengawasi peserta didik pada saat membaca teks bacaan mengenai "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Guru memperhatikan peserta didik pada saat membaca.
	9. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari
III.	Penutup			
	10. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		Bersama-sama membuat kesimpulan

11. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran dan menanyakan perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran.	✓		Setelah pembagian guru menanyakan Perasaan Peserta didik.
12. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari kembali pelajaran hari ini.	✓		Guru mengingatkan kembali agar Peserta didik belajar di rumah
13. Guru mengarahkan Peserta didik untuk merapikan kembali ruang kelas.	✓		Merapikan kelas setiap pembelajaran Selesai
14. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama yang dipimpin oleh peserta didik. (Religius)	✓		Berdoa bersama setelah pembelajaran Selesai

Mengetahui,
Makassar, 17 Juli 2023


Sarmila Amalia

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

(Kelas Eksperimen)

Hari/ Tanggal : Senin, 19 Juni 2023

Pertemuan : 1

Petunjuk : Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas peserta didik yang telah dilakukan.

NO.	Kegiatan	Keterlaksanaan		Keterangan
		YA	TIDAK	
I.	Pendahuluan			
	1. Peserta didik menjawab salam.	✓		Ya, siswa menjawab salam
	2. Peserta didik merespon ketika namanya disebutkan.	✓		Peserta didik, menjawab ketika diabsen
	3. Peserta didik dapat memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai.	✓		Peserta didik membaca doa sebelum pembelajaran
	4. Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi pada hari ini.	✓		Peserta didik memperhatikan tentang informasi pembelajaran hari ini.
	5. Peserta didik menjawab mengenai apersepsi dari guru.	✓		Peserta didik menjawab apersepsi dari guru
II.	Inti			
	6. Peserta didik mengamati media video	✓		Peserta didik memperhatikan video pembelajaran

	animasi sebagai media pembelajaran terkait dengan materi "Cahaya dan Sifatnya".			dengan materi cahaya
	7. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait dengan materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Peserta menjawab pertanyaan guru terkait materi yang telah dipelajari.
III.	Penutup			
	8. Peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		Peserta didik dan guru bersama-sama membuat kesimpulan
	9. Peserta didik menyampaikan perasaan terhadap proses pembelajaran.	✓		Peserta didik mengungkapkan perasaannya setelah proses pembelajaran
	10. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas.	✓		Peserta didik bersama-sama merapikan kelas
	11. Peserta didik memimpin do'a untuk mengakhiri pembelajaran.	✓		Bersama-sama membaca doa saat mengakhiri pembelajaran.

Jumlah Peserta didik : Laki-laki 10 Orang
Perempuan 6 Orang

Mengetahui,
Makassar, 17 Juli 2023



Sarmila Amalia



LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

(Kelas Kontrol)

Hari/ Tanggal : Senin 17 Juli 2023

Pertemuan : 1

Petunjuk : Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan aktivitas peserta didik yang telah dilakukan.

NO.	Kegiatan	Keterlaksanaan		Keterangan
		YA	TIDAK	
I.	Pendahuluan			
	1. Peserta didik menjawab salam.	✓		Peserta didik menjawab salam
	2. Peserta didik merespon ketika namanya disebutkan.	✓		Peserta didik menjawab jika namanya disebut
	3. Peserta didik dapat memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai.	✓		Peserta didik dapat memimpin doa sebelum pembelajaran
	4. Peserta didik memperhatikan guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi pada hari ini.	✓		Peserta didik memperhatikan, guru ketika menyampaikan tentang pembelajaran hari ini.
	5. Peserta didik menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru.	✓		Peserta didik menjawab apersepsi yang diberikan
II.	Inti			
	6. Peserta didik membaca bacaan terkait materi	✓		Peserta didik membaca bacaan terkait materi

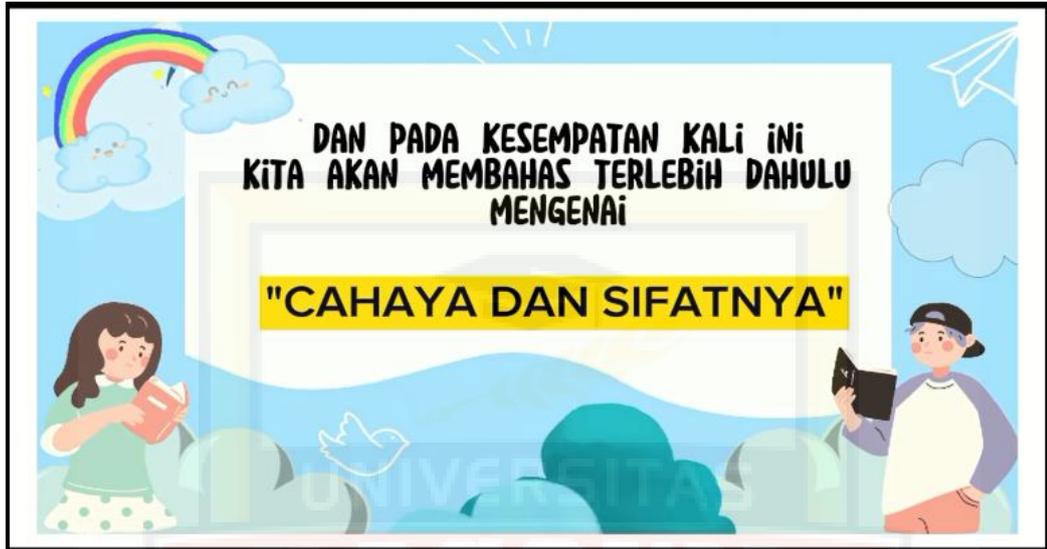
	"Cahaya dan Sifatnya".			
	7. Peserta didik melakukan tanya jawab terkait dengan materi "Cahaya dan Sifatnya".	✓		Peserta didik Melakukan tanya jawab dengan guru
III.	Penutup			
	8. Peserta didik membuat kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan.	✓		Peserta didik membuat kesimpulan dari materi yg sudah dipelajari
	9. Peserta didik menyampaikan perasaan terhadap proses pembelajaran.	✓		Peserta didik menyampaikan perasaan terhadap proses pembelajaran
	10. Peserta didik merapikan kembali ruang kelas.	✓		Peserta didik merapikan kembali ruang kelas.
	11. Peserta didik memimpin do'a untuk mengakhiri pembelajaran.	✓		ketua kelas memimpin do'a

Jumlah Peserta didik : Laki-laki 11 Orang
Perempuan 6 Orang

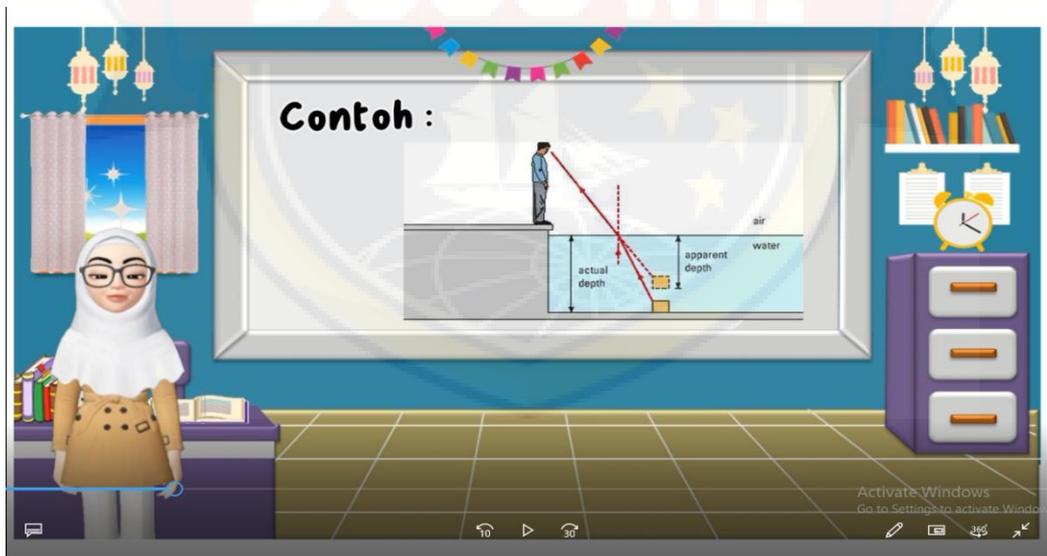
Mengetahui,
Makassar, 17 Juli 2023


Sarmila Amalia

DOKUMENTASI TAMPILAN ANIMASI



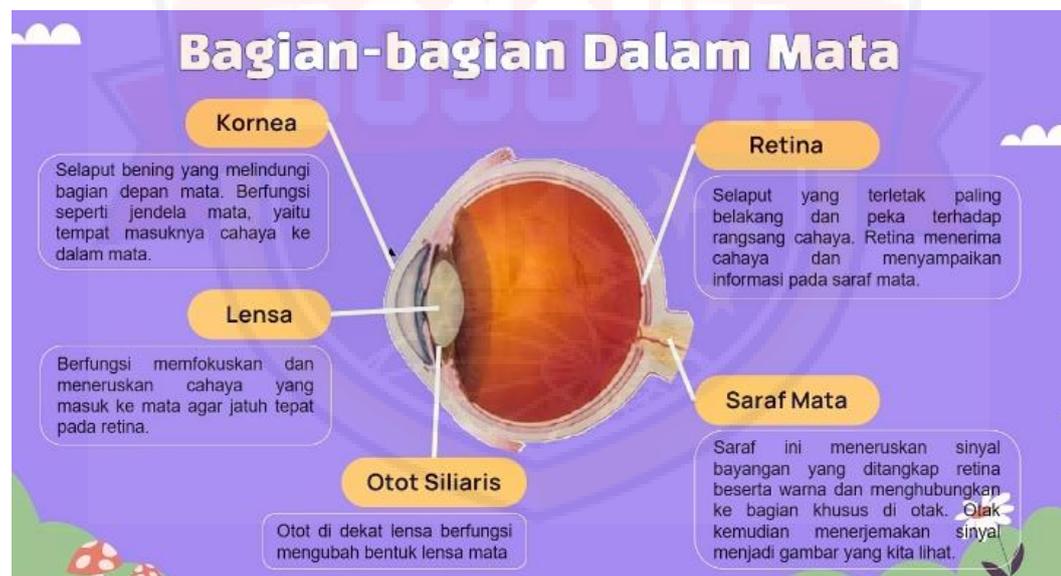
Pertemuan 1 : Pengertian Cahaya, Sumber Cahaya, dan Sifat-sifat Cahaya



Pertemuan 2 : Lanjutan Sifat-sifat Cahaya dan Jenis-jenis Cermin



Pertemuan 3: Bagian mata yang terlihat



Pertemuan 4 : Bagian mata dalam dan Fungsinya, Gangguan Penglihatan pada Manusia

DOKUMENTASI PENELITIAN



RIWAYAT HIDUP



Nur Afni Rahmatullah, lahir di Lemoa pada tanggal 05 Agustus 2001. Anak Tunggal dari pasangan Bapak Tajamuddin dan Ibu Jumaedah. Penulis memulai pendidikannya di SD Inpres Lemoa pada tahun 2007 dan tamat pada tahun 2013. Selanjutnya, pada tahun yang sama ia melanjutkan ke Madrasah Tsanawiyah Al- Hidayah Lemoa dan tamat pada tahun 2016. Kemudian ia melanjutkan pendidikannya ke Madrasah Aliyah Al- Hidayah Lemoa dan tamat pada tahun 2019. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikannya ke Universitas Bosowa dan memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan tamat pada tahun 2023.